
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM
ドカン
DOKAN
Nº 43
4,80 €
ESTE MES :
• Buichi Terasada
• Vampire Princess Miyu
• Metropolis
• Rina Chinen
• Shanimuni Go
• Y Mucho más...
FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR
東京大学
LOVE HINA
00043
8 414090 102292

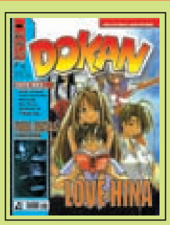
SHIRASE

MANGA ANIME CINE MÚSICA VIDEOJUEGOS

¿ESTAS SEGURO DE QUE...



CONOCES A GOKUH?



DOKAN

AÑO 4 Nº43 04-02

Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO, XAVI BARTOLOMÉ
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN
Directores de Producción
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
KEN NIIMURA, PETER, CARLOS SALGADO
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50

Colaboradores
Jorge Diez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Sandstorm, Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Ken Niimura, Zahara Medina , Yoshimaligno, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 373 44 70
FOTOMECÁNICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.
DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Alejandro Flores
Av. Hank Gonzalez, 120
Col. Rinconada de Aragon
Multiplaza Aragon, local 163
Ecatepec, Edo. De México
DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98





Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCÍA

Editorial

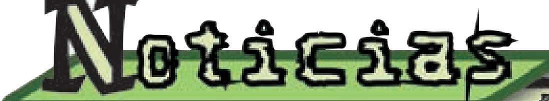
Este mes nos alegramos de reseñaros la nueva serie de **Glenat**, la muy esperada **Love Hina**. Aunque de momento sólo tenemos el manga, esperemos que pronto podamos disfrutar del anime de esta divertida serie. Pero para que la espera no sea tan dura, dedicaremos el próximo número de Dokan a mi serie de animación favorita en estos momentos: **FLCL**. **Furi Kuri, Fooly Cooly** o como lo queráis llamar, aparecerá en nuestro país dentro de muy pocos meses de mano de **Selecta Visión**. Esta serie de **Gainax** que intenta salirse un poco de las estrictas normas de animación existentes en Japón. Este experimento de **Gainax** tuvo mucho éxito en Japón y ahora esperamos que lo tenga en España. También el próximo mes hablaremos sobre uno de los mejores juegos que han aparecido hasta el momento para la Playstation 2, **Tekken 4**. Mejora con creces a su antecesor **Tekken Tag Tournament** y los usuarios de Play2 espero que nos agradezcan este adelanto, sobre uno de los juegos más esperados del año.

La sección que os prometí el mes pasado sobre mitología japonesa a lo mejor tendrá que esperar un poco...!el redactor se ha roto la mano derecha! Pero intentaremos que salga para el mes que viene, ya veremos.

!Nada más, el mes que viene más y mejor!

Enrique Herranz

SUMARIO





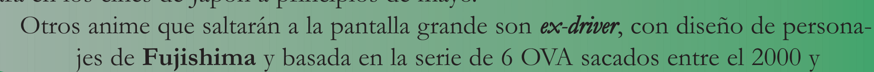
Noticias calientes desde Japón!!

Di Gi Charat, ésta cuenta con una nueva serie de animación estrenada a principios de invierno que incluye a nuevos personajes y todos en forma SD.



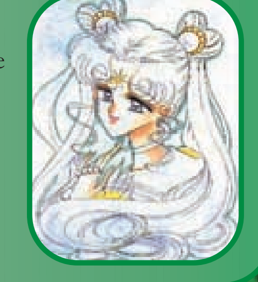


La revista *Shounen Sunday* añade otra serie al cartel y su ***Tenshi na konama iki*** verá la luz en abril substituyendo a ***Project Arms*** (también de *Shounen Sunday*). ***Detective Conan*** sigue tan feliz como siempre y su quinta película, ***The Phantom of Baker Street*** se estrenará en los cines de Japón a principios de mayo.



Otros anime que saltarán a la pantalla grande son ***ex-driver***, con diseño de personajes de **Fujishima** y basada en la serie de 6 OVA sacados entre el 2000 y 2001, ***Turn A Gundam*** (que de hecho, se estrenó en febrero), y, por supuesto, ***Patlabor***, cuya tercera (y muy esperada) película se estrena en primavera pero con la que los fans de Noa y sus compañeros se van a quedar un poco desilusionados.

Siguiendo con el tema de películas, todos los que añoréis aquellos buenos tiempos de ***Sailor Moon*** podréis gastaros todos vuestros ahorros en la maravillosa *DVD-Box* con todas las películas y el especial de Ami, con fecha de salida el 21 de marzo y por tan sólo 15.000 yens de nada. Otra serie de aquellos "viejos tiempos" que también ve su salida en DVD es *Papá Piernaslargas* que serán 10 DVDs, a dos por mes empezando el 25 de marzo y por sólo 3.990 yen.



Para los que prefieren sus romances en formato papel (y hay que admitir que tienen toda la razón, es mucho más barato), **Wataru Yoshizumi** (*Somos chicos de menta*) también





comenzó el año con nueva serie de manga, *Ultra Maniac* que, a diferencia de su anterior (*Random Walk*), parece bastante interesante y se centra en una estudiante llamada Ayu y su compañera de clase Nina, que resulta ser una maga, pero bastante torpe. Así mismo, el primer tomo del manga que **Saki Hiwatari** (*Please save my Earth*) publica actualmente en la revista *Hana to Yume*, ***Global Garden***, salió a la venta en febrero.

De vuelta al mundo del anime, el Tokyo International Anime Fair se celebró en Tokyo los días 15, 16 y 17 de febrero, e intentó mezclar la parte profesional del negocio con la internacional y la parte que gasta todo su dinero en él. ¿Qué tal salió el invento? Lo sabremos el próximo año cuando repitan de nuevo.

Por último, atención con ***RahXephon,*** en antena desde enero y que intenta darle un par de vueltas al género de robotitos y guerras, contando además con canción de la popular **Maaya Sakamoto** (en colaboración con **Yoko Kanno**, por supuesto, quienes nos dieron los temas principales de títulos como ***Escaflowne*** o ***Sakura, la cazadora de cartas***) así como su primer intento como dobladora de personajes. Y para los que gusten las cosas menos metálicas y más dulces, ***Princess Tutu***, proyecto en preparación con el equipo que nos trajo ***Maho Tsukaitai!***

Tokio, Japón: del 15 al 17 de febrero, Tokyo International Animation Fair, http://www.taf.metro.tokyo.jp/e/index.htm , un encuentro para la industria del entretenimiento y la animación (va a estar lleno de juguetes).



Ai Yori Aoshi. Está basada en el manga de **Fumitsuki Akira** que se serializó en la revista *Young Animal*, y dirigida por **Shimoda Masami** (el mismo de ***Saber Marionette J***). La historia: el joven Kaoru es el heredero de los multimillonarios Hanabishi. Pero él abandonó a la familia y ahora vive solo.
Hasta que su novia Aoi aparece y decide vivir junto a él, y también aparecen la guardiana Miyabi y sus amigas... Allí comienzan las aventuras de estas extrañas vidas.



Shiritsu Arasaki Koto-Gakko Seitokai Shikko-Bu (El Departamento Ejecutivo del Consejo Estudiantil de la Secundaria Privada Arasaki). Serán dos partes, la primera de las cuales se lanzará a la venta el 29/03. Se basa en el manga del mismo título: Masahito y Minoru son miembros del Departamento Ejecutivo del Consejo Estudiantil, y se les han dado amplios poderes para mantener la paz y el orden en la escuela. Son severos, pero tienen un gran sentido de la justicia.

El pasado 17 de enero la editorial Kodansha lanzó el último tomo del manga de **Love Hina**, el número 14. Formato 173 × 112mm, 191 pags, ISBN 4-06-313070-3, cuesta Y390. Acá te mostramos la tapa, donde se aprecia claramente a Keitaro y a Naru vestidos para el casamiento...



La segunda edición de **Animadrid**, celebrada en la localidad madrileña de Pozuelo de Alarcón durante los días 10 al 15 de diciembre, ha vuelto a acercar al gran público de la capital las obras de animación más destacadas de los últimos años, junto a una selección de cortometrajes de animación de todo el mundo.

Si la edición pasada, la primera, fue acogida en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, para la ocasión se ha contado con dos salas situadas en dos lugares céntricos dentro del pueblo de Pozuelo, el Ayuntamiento y la Casa de la Cultura. El festival, que desde la pasada edición trata de convertirse en una clara referencia del cine de animación en la capital, ha vuelto a aunar una generosa selección de títulos con una nutrida participación de cortometrajes procedentes de todo el mundo.



Se otorgaron los *Premios Animadrid*, resultantes de la decisión del jurado (compuesto, entre otros, por nombres tan conocidos como **Barry Purves** o **Cruz Delgado**), en una amena ceremonia, resultando premiadas *Padre e hija* de **Michael Dudok de Wit** (un bello canto al amor paterno-filial), *Amor a rayas* de **Whill Mots**, *Run of the mill* de **Borge Ring** y *Geraldine* de **Arthur Depins**.

Entre las directrices del festival se encuentra también una clara voluntad de dar a conocer el mundo de la animación a los más jóvenes, realizándose excursiones de grupos escolares, que durante las mañanas de toda la semana tuvieron acceso a las diferentes mesas redondas que se celebraban, así como a proyecciones de películas españolas de animación. No debemos olvidar el especial esfuerzo de los organizadores por dar en todo momento cabida a productos nacionales, existiendo un apartado de películas españolas animadas, entre las que se proyectaron *El bosque animado* (recientemente premiada con dos Goyas de la Academia), *La isla del cangrejo* o *Un perro llamado dolor*, de **Aute**.

Como ya ocurriera el año pasado, la mayor acogida por parte del público vino de la mano de **Cartoon Network**, empresa cuya presencia se dejó ver en todo el festival. Con la proyección de una selección de capítulos de sus series más emblemáticas, volvieron a demostrar quién lleva la voz cantante dentro del género en nuestro país.

De los apartados entre los que estaban divididos las películas del festival, destaca el ciclo de "*Música e animación*", que exhibía diferentes cortometrajes y películas que conjugan especialmente ambas disciplinas, como las películas *Fantasía* y *Yellow Submarine* de **The Beatles**, dos clásicos del género.

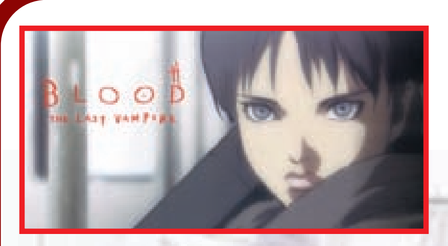
Un último apartado, y el que más nos interesa, llevaba como título "*Japón: Tezuka y los herederos*", en el que se realizó un recorrido a través de diferentes películas de muy diversos periodos, proyectándose películas del mítico *Dios del manga* (*Cleopatra*, *Las mil y una noches*), así como otras más actuales (*Blood*, *Jin-roh*, *Metrópolis*), que dieron una amplia visión del recorrido estilístico y técnico que ha realizado la animación japonesa en los últimos años.

Al margen de la indiscutible calidad del repertorio de películas que se proyectaron, se encuentra como único punto negativo la poca publicidad que se dio al festival (muchas de las proyecciones estuvieron prácticamente vacías), y la ausencia de una mayor facilidad para el espectador para desplazarse a las instalaciones situadas en Pozuelo, así como una mejoría en alguna sala de proyecciones. Esperamos que el próximo año nos depare sorpresas aún mayores que éste, y que se solventen este tipo de pequeños problemas, para así contar con una mayor participación por parte del público, motor indispensable de este tipo de eventos.

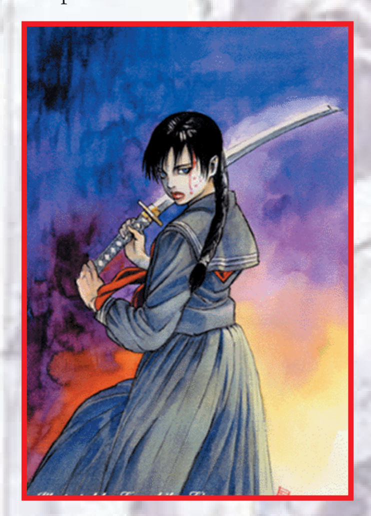
En las páginas de esta revista esperamos poder anunciaros dentro de poco las fechas y actividades de la próxima edición, de la que nos han confirmado la presencia de un nuevo ciclo de películas de animación japonesa.

Las películas

A continuación haremos un breve repaso a algunas de las más destacadas películas del festival, algunas de las cuales fueron proyectadas por primera vez dentro de nuestras fronteras, y que constituyen un completo catálogo de películas indispensables dentro del género.



-*Blood, The Last Vampire*: Dirigida por **Hiroyuki Kitakubo**, *Blood* es un derroche de animación, un mediometraje hecho para mostrar algunos de los últimos avances de la tecnología en el campo de la animación claramente



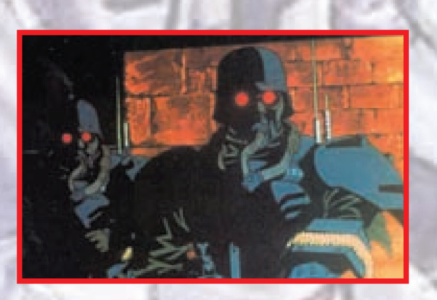
orientado al público internacional. Aunque su historia no es especialmente original, sabe conjugar con pericia los más famosos tópicos del género de vampiros, haciendo de sus 48 minutos un momento difícilmente olvidable.

-*Spriggan*: Esta cinta, ya a la venta de manera oficial en España, da fe de las posibilidades de la animación a pesar de contar una historia escasamente interesante. La realización técnica es impecable, pero la historia del hallazgo del Arca de Noé no resulta creíble a ningún nivel, algo a lo que también contribuyen unos personajes poco definidos y estancados en absurdos tópicos. Una película para ver como mero entretenimiento.

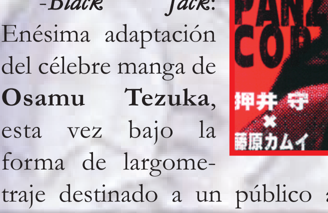
-*Ghost in the shell*: La que fuera pionera dentro del cine de ciencia ficción adulto de corte realista, a la que seguiría *Jin-roh*, *Spriggan* o la reciente *Avalon*, *Ghost in the shell* fue un sonado éxito en los Estados Unidos y clásico indiscutible, muestra de cómo se puede realizar una particular adaptación de un genial manga de **Masamune Shirow**, y reinterpretar temas clásicos del género con una mirada fresca e innovadora. Sigue destacando hoy su apartado técnico, uno de los mejores de sus tiempos.



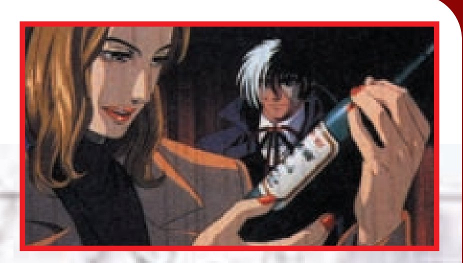
-*Jin-roh*: Una revisión al cuento de Caperucita Roja en clave postmodernista, *Jin-roh* es un digno sucesor de *Ghost in the shell*, en el que aún se deja ver la mano de **Mamoru Oshii** en el pausado tempo que preside la película. Convertida ya en un objeto de culto gracias a sus innumerables virtudes, la brillante introspección de los personajes abre nuevas posibilidades al cine de animación japonés y enriquece a su vez los límites a la hora de abordar la



complejidad y contradicción del ser humano.

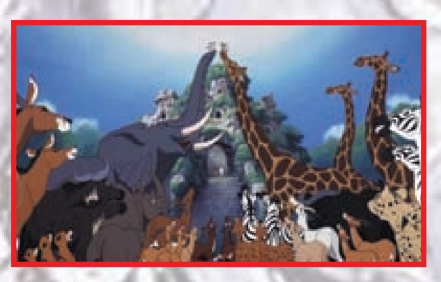


-*Black Jack*: Enésima adaptación del célebre manga de **Osamu Tezuka**, esta vez bajo la forma de largometraje destinado a un público adulto. *Black Jack* presenta el mito del doctor proscrito, que al contrario que sus



rivales, se ciñe fielmente a sus principios. Un nuevo grafismo y una revisión y actualización de personajes y situaciones, contribuye a hacer de ésta una película más que recomendable que ya tenemos en su versión vídeo.

-*Jungle Emperor Leo*: De nuevo



adaptación de un manga de **Tezuka**, presentando a Kimba, un heredero a emperador de la jungla, en respuesta a *El rey León* de los estudios **Disney**. Esta producción puede adolecer de tratar de presentarse como la versión original de la historia de los estudios **Disney**, aunque tiene escenas entrañables y personajes bien caracterizados, que no hacen si no engrandecer la admiración por el original creado por **Tezuka**.

-*Las mil y una noches* y *Clepatra, reina del sexo*: las dos primeras películas de la compañía perteneciente a **Osamu Tezuka**, **Mushipro**, destinadas a un público adulto. Aun contando con una animación algo tosca, presentan rasgos que más adelante se repetirían en otras películas de animación de corte adulto. No sólo son correctas películas, sino que arriesgan a crear una nueva forma de ver el medio audiovisual, a medio camino entre el lenguaje cinematográfico y el propio de la animación, que demuestran por qué **Osamu Tezuka** es considerado uno de los más grandes creadores de Japón.

Por J. M. Ken Niimura

Love Hina





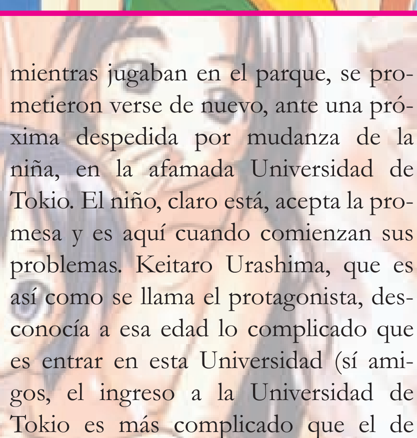
Quién de vosotros, estimados lectores, no ha deseado alguna vez vivir acompañado de cinco preciosas chicas? Pues bien, eso es lo que nos ofrece la genial y conmemorativa obra de **Ken Akamatsu**, *Love Hina*. Alguno que lea esto, quizá pueda pensar el porqué DOKAN ha vuelto a hacer un artículo sobre esta serie, y más aún por qué lo escribe el mismo redactor… Pues bien, es sin duda para homenajear a Keitaro y compañía ahora que sus andanzas por la residencia Hinata se están publicando de la mano de **Glenat** y con las traducciones de **Marc**.

Si bien en mi anterior "review" me centraba sobre todo en la versión de animación, esta vez haré un repaso de todo aquello a lo que el fenómeno *Love Hina* ha bañado:



ARGUMENTO

Aunque muchos de los que leáis esto, ya sepáis de memoria lo que se acontece en esta historia, no vendrá mal que os refresque la memoria para que si dudáis (aunque sólo sea un poquito), no lo penséis dos veces y os hagáis con esta fabulosa obra maestra. Hace unos 18 años, una pareja de niños (niño-niña), mientras jugaban en el parque, se prometieron verse de nuevo, ante una próxima despedida por mudanza de la niña, en la afamada Universidad de Tokio. El niño, claro está, acepta la promesa y es aquí cuando comienzan sus problemas. Keitaro Urashima, que es así como se llama el protagonista, desconocía a esa edad lo complicado que es entrar en esta Universidad (sí amigos, el ingreso a la Universidad de Tokio es más complicado que el de





cualquiera de nuestros "campus" con reválidas incluidas) y va acumulando a los 18 años un suspenso tras otro que lo dejan siempre a las puertas de tan prestigiosa Universidad. Por ello un día decide mudarse (por "consejo" de sus padres) y hospedarse en un hotel propiedad de su abuela. Cuando llega al hotel, el muchacho se aloja sin problemas y queda un poco extrañado ya que aparentemente está vacío… pero cual es su sorpresa cuando descubre que el hotel se ha convertido en una residencia femenina, y tiene que convivir con cinco muchachas a las que encima no les cae nada bien. Para colmo Keitaro se inventa (casi sin remedio) que es un estudiante de la Universidad de Tokio, con lo que tendrá que inventarse una excusa tras otra, para no ser descubierto…

Después de que se esclarezcan un poco todos estos líos, las cosas en la residencia Hinata, se tranquilizarán un poco, e iremos conociendo a cada una de las chicas con sus virtudes y defectos. Keitaro dudará entonces sobre la identidad de aquella chica con la que prometió volver a encontrarse años atrás e intentará descubrir si alguna de sus compañeras es la chica que busca.



EL MANGA Y EL ANIME

De manos de **Ken Akamatsu**, podemos apreciar un manga de ésos que recordaremos a lo largo de los años, por su propio y personal estilo, sus rasgos inconfundibles y un hilo argumental lleno de enredos y situaciones cómicas. De momento han aparecido en Japón catorce tomos, y la historia aparece sin terminar. En España y cuando leáis esto, iremos por el número 3 (espero), y podréis comprobar que en lo que a dibujo se refiere, es de lo mejorcito que se está publicando. En relación al anime, destacar que los personajes de **Ken Akamatsu** tienen un mejor acabado y son (sobre todo las protagonistas femeninas) mucho más curvilíneas y femeninas. Poco más hay que decir salvo que el año pasado y debido al rotundo éxito que en Japón tiene ***Love Hina***, se editó una versión especial del número 1, que aparecía con las tramas en color siena (rojizo) dándole un aspecto más colorido. Esta edición presentaba además la portada en relieve, e incluía diversos accesorios: una alfombrilla de ratón con las chicas en bañador, una pegatina con diseños originales de Akamatsu, y un CD-ROM con algunos de los bocetos originales que utilizó el autor en este primer número. Todo un lujo para los coleccionistas y fanáticos de esta serie.

La animación, dirigida por **Yoshiaki Iwazaki**, cuenta con 25 episodios más los dos especiales de primavera y Navidad. El guión de la versión animada corre a cargo de su autor **Ken Akamatsu**, aunque hace variaciones respecto al original (por ejemplo, el encuentro con las chicas dista mucho de una versión a otra, tanto que alguna de ellas –Shinobu- aparece más tarde y todavía sin hospedarse en la residencia Hinata). Es de suponer que lo haría para que aunque la gente viera la versión de animación, siguiera después las aventuras de Keitaro y Naru en el papel, donde seguro que el esperado final es diferente…

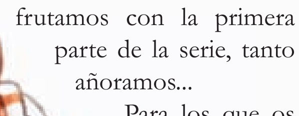
XEBEC y TV Tokyo se encargaron de producirla hasta aquí. Sin embargo,







ahora en el año 2002 ha aparecido de manos de Kodansha y de TV Tokyo también una supuesta segunda parte titulada ***Love Hina Again***, donde veremos la continuación que los que ya disfrutamos con la primera parte de la serie, tanto añoramos...



Para los que os guste leer manga pero prefiráis los diseños del anime, también están los conocidos art-books. En cada uno de ellos se nos regala un sobre con trading-cards (cromos) cuya colección sólo completaremos si nos hacemos con todos los tomos.



EL AUTOR

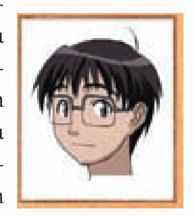
Ken Akamatsu nació el 5 de julio de 1968 en Kanakawa y se graduó en Literatura en la Universidad de Chuo. Entre sus obras destacamos además de ***Love Hina***, su primer trabajo ***Kids*** y posteriormente con **Kodansha**, ***Ai Touma*** de nueve volúmenes y ya concluida, una historia corta navideña titulada ***My Santa*** y por último una revisión con nuevas portadas de ***Ai Touma***. Entre esta última y la anterior publicó ***Love Hina***, la obra que lo consagró sin ninguna duda. Además de estos trabajos, participó en numerosas parodias "doujinshis" de series tan conocidas como ***Sailor Moon, Card Captor Sakura, Key the Metal Idol*** o ***Magic Knight Rayearth***, y de videojuegos ***como Last Blade, Street Fighter*** o los famosos ***Final Fantasy***.

Como curiosidad cabe destacar que su personaje de ***Love Hina*** favorito (es la pregunta que se le hace a todo autor sobre su obra…) es la malhumorada Motoko (sobre gustos colores chavales…). Si os hace ilusión y queréis comentarle algo (en japonés, porque supongo que español no sabrá) su dirección electrónica es *akamatsu@mrh.biglobe.ne.jp* y su página web es *ailove.net* ; como veis **Ken Akamatsu** es un tío que se deja localizar.

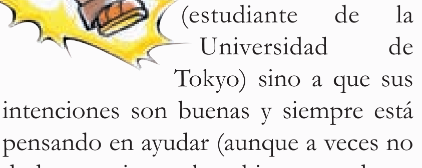
LOS PROTAGONISTAS

KEITARO URASHIMA

Seyuu (voz japonesa): Yuji Ueda



Es nuestro protagonista, la primera persona de la historia. Lo seguimos desde que era un niño y le hace la promesa a su amiga que le condicionará toda su vida. En un principio adopta una falsa "identidad" para caer bien a las chicas, pero poco a poco y sobre todo a que Narusegawa descubre su gran secreto, se irá ganando el cariño de todas gracias, no a lo que intenta ser



(estudiante de la Universidad de Tokyo) sino a que sus intenciones son buenas y siempre está pensando en ayudar (aunque a veces no dude en mirar a las chicas cuando se están bañando o se quede obnubilado con la "entrepierna" de Naru (y quién no…).

NARU NARUSEGAWA

Seiyuu: Yui Horie



Al igual que Keitaro, intenta entrar en la Universidad pero con una pequeña diferencia: ella sí estudia y además a conciencia. Es por eso y a que van a la misma clase de preparación por lo que descubre a Keitaro su verdadera identidad. Sin embargo y para sorpresa de Kei, no dice nada a sus compañeras e incluso le ayudará a estudiar para que consiga que sus mentiras se reduzcan a "piadosas". Eso sí, no dudará ni un momento en machacar a puñetazos al muchacho para que deje de comportarse como un pervertido (aunque lo haga sin querer… o no…).

SHINOBU MACHARA

Seiyuu: Masayo Kurata



Es la más tímida de todas y la que más ternura despierta en Keitaro. Se dice que a algunos chicos se les conquista por el estómago y casualmente Shinobu, cocina como las diosas. Keitaro intenta ayudarla en los estudios y como supuesto universitario que es, la chica acepta. Sin embargo al enterarse de que la había estado engañando se pone muy triste y más aún cuando en un "desafortunado" accidente la ve desnuda.

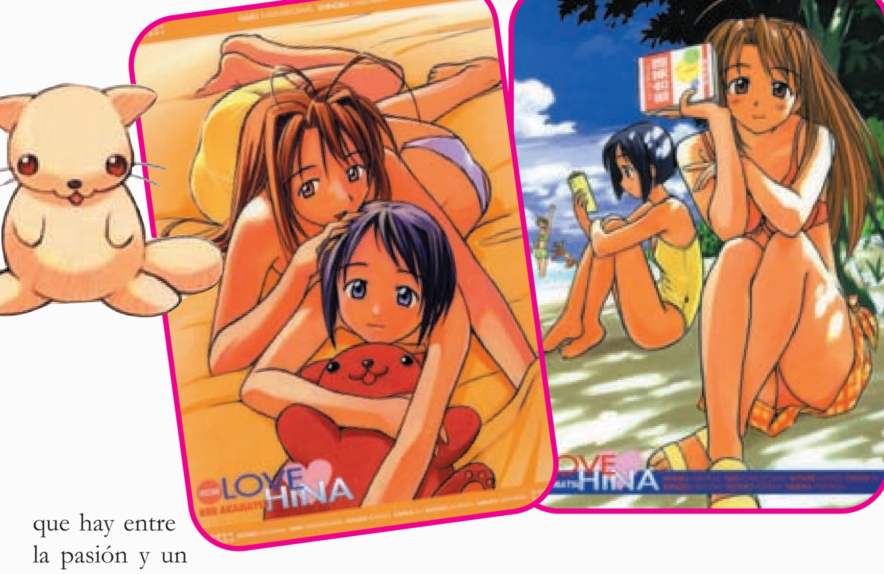
KAOLLA SU

Seiyuu: Reiko Takagi



La extranjera (que es como la denominan sus compañeras) es una pequeña hindú de carácter revolucio-

nario. Ataviada con el uniforme escolar para casi todo, considera a sus compañeras Naru y sobre todo a Motoso como sus hermanas mayores. Ve al principio en Keitaro una amenaza, ya que lo sorprende rodeado de ropa interior femenina. Es una chica guerrera y en vez de pasárselo bien con vestidos o perfumes, prefiere los tanques y los explosivos caseros. Toda una joya para tenerla en casa…



MOTOKO AOYAMA

Seiyuu: Yu Asakawa



La serenidad y el valor de las artes marciales, aparecen representadas por Motoso, experta en muchas de las técnicas más antiguas y generacionales. Debido a su fuerte carácter, son pocos (o ninguno) los chicos que se le acercan para entablar amistad (o ligar) con ella, por lo que en el instituto, es una chica más bien solitaria. En un primer contacto con Keitaro, descubre lo que es realmente el amor, pero sobre todo, las diferencias que hay entre la pasión y un oportuno resfriado.



MITSUNE KONNO

Seiyuu: Junko Noda



Mitsune (o Kitsune como se hace llamar) es la más "espabilada" y mayor de las chicas. A diferencia de las demás, ella no estudia y hace trabajos temporales, por lo que está más que interesada en conseguir un novio con estudios que la coloque en una buena clase social. Para ello no duda ni un instante en hacer uso de sus generosos atributos femeninos, cosa que consigue muchas veces por sus "alegres" celebraciones con el sake. En relación a las chicas, le encanta sacar de sus casillas a Naru, y no le importa lo más mínimo, si tiene que poner a Keitaro por el medio.

MUTSUMI OTOHIME

Seiyuu:
Satsuki Yukino

Esta chica misteriosa, aparecerá como la supuesta "prometida" de la infancia de Keitaro. Se alojará en la residencia Hinata junto con Naru y las demás chicas. Pero su relación con el muchacho, se resolverá más adelante cuando ambos descubran el sentido que tienen las promesas infantiles.

HARUKA URASHIMA

Seiyuu:
Megumi Hayashibara



Haruka es la tía de Keitaro y quien regenta la residencia Hinata tras la marcha de la abuela a realizar un crucero. Es la que acepta al chico dentro de la residencia pero a cambio de que realice trabajos para ganarse la confianza de las chicas. La famosa actriz japonesa **Megumi Hayashibara** es quien dobla a este personaje, pero la señorita **Megumi** es la encargada además de cantar el tema de cabecera y de cierre de la serie (hay además un espectáculo –*Live Hina*- de *Star Chile*, en el que las seiyuus conducidas por ella, cantaban todos y cada uno de los temas de la serie incluyendo el *Sakura Saku*-opening- que hizo explotar al público en un par de ocasiones… alucinante).

LIBROS DE ILUSTRACIONES

Aunque haberlos, los hay a montones, me centraré en el que bajo mi punto de vista es más atractivo visualmente: ***Ani-Hina*** (Ver.1).



Es un libro que recoge sobre todo ilustraciones de la versión animada. En él encontramos imágenes inéditas de las chicas en situaciones embarazosas, el *storyboard* del tema de cabecera de la serie, bocetos originales de cada uno de los protagonistas, las fichas de los actores de doblaje, e incluso diseños que quedaron desechados en el resultado final y el señor **Akamatsu** nos explica el porqué de su eliminación.

También vemos cada uno de los escenarios reales que inspiraron la elaboración de la residencia y los demás paisajes en el anime. Toda una maravilla que no os podéis perder, aunque bien es cierto que es bastante difícil de conseguir aún de importación… pero ¡suerte!

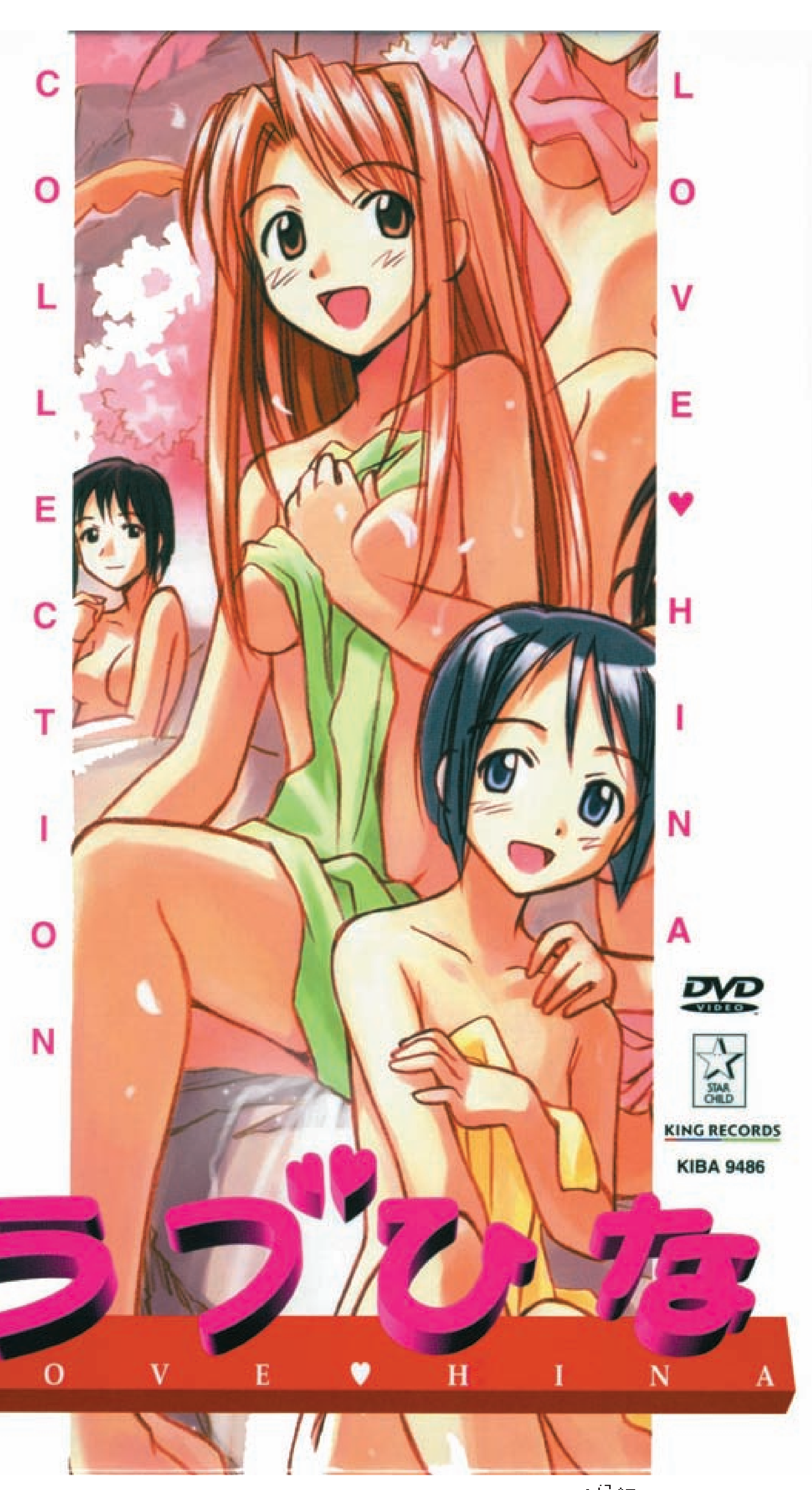
Otro libro interesante (y más fácil de conseguir) es el editado por la compañía de videojuegos **Konami**, de tamaño cuartilla, en el que se nos hace un repaso por imágenes a cada una de las chicas de la serie, centrándonos en partes de su anatomía (pecho, trasero, piernas…) tentador ¿verdad?

VIDEOJUEGOS

Como toda buena serie que se precie, ***Love Hina*** tiene ya en el mercado nipón varios juegos: dos para la plataforma *DreamCast*: ***Love Hina*** y ***Love Hina: limited edition***, uno para *Game Boy Color* y otro (la versión mejorada) para *Game Boy Advance*. Todos ellos, utilizan el sistema de RPG, tan extendido en Japón, pero he de comentaros que sobre todo las versiones *Dreamcast* merecen la pena, ya que contamos con nuevos diseños de los personajes y un scroll de lo más suave y detallado. Un juego de ésos de lujo que te animan a aprender japonés para poder aprovecharlo al máximo.

Y aquí se acaba el repaso a una de las series que más dará que hablar a lo largo del 2002 y que gracias a **Glenat** podemos disfrutarla en nuestros hogares. Quién sabe si a lo mejor **Selecta** o **Jonu video**, que están apostando fuerte por el anime en nuestro país, se animan a sacar también la versión animada de las aventuras en la residencia Hinata.

Gabriel Knight



SHANIMUNI Go

Las series de anime o manga con atletas como personajes principales siempre han ocupado el puesto más alto del podio en los corazones de este país. Sean los futbolistas de ***Campeones***, los jugadores de ***Bateadores*** o las chicas de ***Dos fuera de serie***, al final resulta que el deporte, como el amor, es también un lenguaje universal que no necesita palabras.

Shanimuni Go es un caso algo especial dentro del mundo del manga; a pesar de ser una historia orientada y publicada en una revista de manga para chicas (*Hana to Yume*), sus protagonistas son dos chicos (no es un manga *yaoi* o de amor entre chicos; de hecho, estos dos personajes tienen sus respectivos intereses amorosos femeninos). Éstos nos mostrarán los valores de la amistad y del deporte. Si alguien me hubiese dicho hace un par de años que se pueden poner las palabras “dos chicos” y “manga para chicas” en la misma frase sin referirse a los productos que venden en la zona de +18, me hubiese reído de lo lindo.

Nobuhisa Ide era la estrella más brillante en el mundo del atletismo sub-15 en Japón. Ya fueran los cien metros o los tres mil, este chico podía con todo. Hablo en pasado porque un día al regresar a casa, tras ganar un par de carreras, se encontró con el par de piernas más bonitas que había visto en su vida.

Dichas piernas resultaron pertenecer a una chica joven y monísima que se encontraba practicando tenis contra una pared. Ide se queda muy impresionado al ver su juego, y todavía más cuando descubre que ella es tan sólo un año mayor que él y acude a la escuela superior Makunogama. Cuando ella, de nombre Naoda, acaba con su entrenamiento, Ide le pide que le enseñe a jugar al tenis, y con un fatídico “Ok!” ella se despide.

Unos meses más tarde y tras volver loca a su familia al decidir cambiar su elección de escuela, Ide empieza nuevo curso en la escuela superior Makunogama, deja el atletismo para el horror de sus fans y anteriores compañeros de equipo, y se inscribe como miembro del club de tenis de la escuela (¡el poder de un par de piernas bonitas!). Sin embargo a Ide le espera una gran decepción, ya que en su primer día de entrenamiento se entera de que no existe ninguna estudiante de apellido “Naoda” en el club de tenis femenino. Ni de hecho, en todo el segundo curso.

El pobre Ide llora y se lamenta en voz alta sobre sus esperanzas de poder jugar a dobles con ella, dejando a sus nuevos compañeros de club en estado casi catatónico: no sólo no tiene ni idea sobre tenis (no se pueden jugar dobles mixtos en los campeonatos de juniors), sino que Ide se comporta como un niño pequeño. A su favor se puede decir que el resto del club no está en un estado mucho mejor.

La escuela superior japonesa se compone de tres años, y los miembros más antiguos del club van a tercero: Fujitani, Kitaouji y Misawa. Pero debido a las exigencias de los exámenes de entrada a la Universidad, éstos no pueden hacer demasiado. Por debajo de ellos, están Mitsuaki (uno de esos chicos monos y majos a los que una quiere adoptar como peluche), y Tamio (también llamado Fredy-senpai, fan e imitador de Fredy Mercury). Finalmente, están los novatos de primero: Ide, Miyamoto y Takita.

Mientras que Miyamoto sigue en la misma línea que Ide (éstos eran antiguos compañero de clase), Takita resulta ser muy bueno en el tenis y les da tres vueltas a cualquiera de los chicos más mayores.

Volviendo a “el problema de las piernas bonitas”, ¡Ide finalmente consigue realizar su deseo de encontrarse de nuevo con ellas! Excepto que una de ellas está paralizada, su dueña anda con ayuda de una muleta y está repitiendo curso. Gracias al sistema de escritura japonés kanji, Ide leyó su nombre como “Naoda” cuando en realidad es “Takada”, Hinako Takada. Ésta sufrió un accidente, seguido de una infección y ha perdido el uso de su pierna izquierda. Su brillante futuro en el tenis ha desaparecido para siempre y ya no es exactamente la chica alegre y simpática con la que Ide se encontró aquella primera vez. Sin embargo…

Hinako se acuerda perfectamente de Ide y al volver a la escuela, se sorprende de verle ahí. Durante su prime-





ra visita de vuelta al club femenino de tenis, Ide acaba enfrentándose a Takita a pesar de que no tiene ni idea de cómo jugar al tenis. Hinako descubre que su vida junto al tenis no está acabada del todo, y al ver la energía y ganas de Ide, decide aconsejarle en su partido contra Takita, enseñándole los trucos más básicos para contrarrestar un saque. Ide consigue su victoria y más tarde, para la inmensa felicidad de éste, Hinako entra en el club masculino de tenis como mánager.

Takita, por su parte, es un chico solitario, serio y con sus propios problemas. Su padre se mudó de un extremo a otro de Tokyo, y Takita tuvo que dejar el club de tenis al que pertenecía para entrar a formar parte de la escuela Makunogama. No sólo no le hace mucha gracia, sino que además su padre está en contra de que él siga jugando al tenis y se ríe de sus deseos de convertirse en profesional. Por supuesto, las actitudes depresivas tanto de Hinako como de Takita (como de cualquier otra persona en este mundo) no pueden durar mucho cuando Ide se encuentra cerca.

Ide es el chico más simpático, alocado, alegre, honesto y dócil que os podáis imaginar. Con él no pueden ni las miradas hostiles, ni las puyas, ni nada, y Takita acaba admitiendo que no puede hacer nada para evitar convertirse en su amigo. A Ide no le da miedo nada, y es totalmente honesto en cuanto se refiere a decir en voz alta lo que piensa. Sus ataques de lágrimas y actitudes de niño pequeño acaban siendo legendarias entre los que le conocen, pero también lo son su espíritu de equipo, ánimo de superación y energía inacabable. A pesar de no tener absolutamente ni idea de cómo jugar al tenis (nada, cero, inexistente), su pasado en el atletismo le ha dejado con muy buenos reflejos y potencia de piernas; así que donde otros dan la bola por perdida, Ide la devuelve. También como resultado de su pasado, éste está acostumbrado a ser el rey de la competición, y perder no le sienta demasiado bien. En efecto, a pesar que Ide corra a la velocidad de un rayo, sigue siendo humano, y perder es muy humano.

Ruui/Loui Takita (Ruirui para Ide) es todo lo contrario a éste. A pesar de lo bueno que es, tiene ataques de inseguridad constantemente, y en muchas ocasiones da las cosas por perdidas mucho antes de lo que debería. Gracias a los gritos (literalmente) de Ide, Takita consigue superar sus inseguridades poco a poco. La relación entre Takita e Ide comienza de verdad cuando son metidos como pareja en los campeonatos de dobles, y los dos se hacen buenos amigos. A pesar que en varios momentos Takita ve como Ide es considerado mejor que él gracias a su precocidad en el juego, esto no degenera en celos o envidia. Aparte de Ide, su gran rival es Shun Saseko, estrella del tenis japonés, y contra el que sigue perdiendo muy a su pesar.

Shun resulta ser el primo de Hinako, pero ésta dice odiarle debido a cierta conversación que ocurrió tras su accidente. En realidad, Hinako acaba reentablando relaciones con él, y cuando Mako le pregunta si tiene a alguien especial, la pobre se horroriza cuando la cara de Shun aparece junto a la de Ide (¿de qué se horroriza más? De pensar en ellos o del hecho de que la cara de Ide ni siquiera aparezca; está abierto al debate). Gracias a Ide, Hinako consigue volver a ser ella misma y es una ayuda invaluable tanto para él como para el equipo, a pesar que tenga sus dudas de vez en cuando. Su vida con su pierna inerte no es fácil tampoco, y el estar todo el tiempo con gente en pleno uso de sus facultades físicas a veces no ayuda mucho.

¿Quién es Mako? Mako es la hija del propietario de la compañía para la que trabaja el padre de Takita, y lleva enamorada de Loui desde siempre. No importa los insultos, temporales de frío o cacharros que el pobre Takita le eche encima, a Mako todo le pasa sobre su cabeza. Inocente y mona donde las haya (y por supuesto con unas habilidades penosas en lo que a cocinar se refiere), ésta consigue poco a poco acercarse a Takita.

Shanimuni Go no es un manga sobre un par de personajes, sino sobre muchos, con la atención destacada en un grupo central. Aparte de todos los compañeros de equipo de Ide, también conocemos a varios de sus oponentes, algunos como Eiichi Akiba y Tomo Nakahara, eternos rivales de Takita e Ide en dobles, así como el nuevo entrenador del club durante el segundo año, Ikeda. Aunque la cantidad de personajes secundarios sea grande, cada uno es una personalidad en sí mismo y aunque los nombres se puedan liar, ¡sus caras y acciones no lo hacen! Tampoco hay que



confundirse y pensar que este manga está lleno de relaciones entre personajes y un partido de vez en cuando, sino que el tenis ocupa la parte central; y es durante el transcurso de los partidos cuando las relaciones entre los personajes crecen.

¿Que no tienes ni idea sobre tenis? Ide tampoco. A la vez que Ide aprende a jugar al tenis, también lo hace el lector. Tampoco caigáis en el error de pensar que es demasiado tonto para los que ya saben (cualquier cosa, por aburrida que sea, mezclada con Ide no puede resultar algo que no sea entretenido), ni demasiado complicado para los que no. El dibujo de la autora de este manga, **Morimo Ragawa**, es conciso y perfecto, incluso en las escenas de acción. Leer este manga es como ver un partido en la vida real, sólo que más concentrado; tras echarle un par de miradas no sólo te sientes cansado, sino que quieres salir fuera a jugar un poco.

Ragawa Morimo lleva de momento una carrera bastante estelar en el mundo del manga. Su primer exitazo fue ***Aka-chan to Boku***, que tuvo adaptación televisiva, seguido por ***New York New York***, considerado una joya en el mundo del *shounen ai*. ¿Asustado? Su experiencia con el *shounen ai,* o amor entre chicos, sólo ayuda a que la relación de amistad entre los personajes masculinos sea más realista, ¡pero a Ide no hay quien le quite su obsesión por su querida Hinako-chan!

Shanimuni Go es una mezcla entre los problemas que los deportistas encuentran en su camino, comedia, amistad y un poco de romance. El deporte y la amistad son lo principal en el argumento. Debido a que el romance ocupa un puesto más secundario, este título está muy recomendado para todos los amantes del tenis, amantes de historias sobre deportes, gente que quiera probar un manga *shoujo* y para los que estén cansados del fútbol, sean chicos o chicas. En resumen, verdaderamente un manga para todos los públicos, ***Shanimuni Go*** no pretende empezar discusiones filosóficas sino hacer pasar al lector un rato entretenido con unos personajes de los que nos acabamos preocupando y animando.

Shanimuni Go son 10 volúmenes hasta la fecha, y sigue saliendo en la revista *Hana to Yume* (que ha publicado y sigue publicando éxitos como ***Please save my Earth***, ***Angel Sanctuary*** o ***Fruits Basket***), de la editorial **Hakusensha**.

¡Larga vida a Ide, a sus niñerías, a los pobres que tienen que soportarlas, y sobre todo, al tenis!

INTRODUCCIÓN A LAS ESCUELAS JAPONESAS

Una de las características principales de muchos de los manga japoneses es el hecho que sus protagonistas están basados en personas supuestamente normales y corrientes. Además de eso, casi todos los manga de la clase *shoujo* que llegan a occidente están basados en las vidas de estudiantes quinceañeros y su ambiente natural, el colegio. Para poder entender lo que pasa en este tipo de historias realizadas por un país que no conocemos, es tan importante el conocer el ambiente y las tradiciones como lo puede ser el conocer el idioma en el que está escrito (y si el manga es traducido, pues mucho más). Por eso, este mes incluimos esta pequeña introducción de cómo funcionan las escuelas superiores japonesas en términos generales. Aunque se haya comentado otras veces en el pasado, ¡un recordatorio nunca viene mal!





La escuela superior japonesa viene detrás de la "escuela media" (¡literalmente!), antes de la Universidad, y se compone de tres años. A pesar de que muchos colegios japoneses ofrezcan toda la enseñanza hasta el último curso de ésta (y algunas veces también incluyen la Universidad), la escuela superior es un bloque totalmente separado de la media, y si se quiere cambiar de colegio para estudiarla, se ha de pasar una serie de exámenes (se hacen en invierno); hay que tener en cuenta que el año escolar japonés comienza en abril y no en septiembre/octubre como en nuestro país.

Los horarios en sí son bastante parecidos a los de España, con clases durante gran parte del día y comiendo



en el colegio. Hasta el año escolar que ahora acaba, las clases eran de lunes a sábado (quitando el sábado a partir del año que empieza), y con bastantes actividades extracurriculares en forma de “clubs”. La escuela japonesa es un mundo, y aparte de todo lo necesario para la enseñanza, normalmente también cuenta con librería, gimnasio, piscina y varias pistas para diferentes deportes, especialmente béisbol. Cada deporte cuenta con un club, y dentro de éstos existen otros clubs especializados en otras cosas, los cuales cuentan con su propio espacio (habitación y demás).

En cuanto al deporte debemos decir que se toma muy en serio. El fin de los clubs de deportes es participar en el



“Inter-High”, o una gran competición intraescolar que suele darse en agosto. Dependiendo del deporte, se puede participar en esta competición directamente o se tiene que pasar una selección mediante torneos regionales. Muchos deportistas se juegan su futuro en estas competiciones, ya que equipos profesionales pueden elegir a sus nuevos fichajes entre los ganadores. Quizás, el ejemplo más famoso es el *Kosien*, por el que los chicos de ***Bateadores*** se pasan sufriendo tanto tiempo.

La mayoría de los estudiantes de tercero, sin embargo, se pasan el año estudiando para los exámenes de entrada en la Universidad (cada una ofrece sus propios exámenes). En Japón, la Universidad en la que se estudie es la decisión más importante que puede hacer un alumno en su vida, ya que dependiendo de la que elija, puede tener su futuro resuelto: la mayoría de las compañías japonesas eligen a sus empleados entre los graduados universitarios, y estos trabajos son de por vida. Se suele decir que una vez has entrado en una Universidad decente, ¡ya no tienes que preocuparte ni de estudiar! Sin embargo, los tiempos están cambiando y ya no es tan fácil tener la vida solucionada.

Aparte del colegio y los clubs, muchos estudiantes acuden a las denominadas “cram schools”, academias que ofrecen cursos extras para los estudiantes que se están preparando para los exámenes de entrada. Los estudiantes hijos de padres ricos pueden conseguir colocarse en escuelas “escalator”, lo que quiere decir que pasan por todos los diferentes bloques escolares y entran en la Universidad sin tener que pasar un solo examen de entrada, debido a que todos esos colegios y Universidades pertenecen al mismo grupo. Tener plaza en estas escuelas, como os podéis imaginar, es bastante difícil…

En cuanto al colegio en sí, algunas de las diferencias más notables para el público occidental (a parte de los famosos uniformes, que también incluye accesorios) son cosas como el hecho de que los estudiantes se cambian de zapatos a zapatillas especiales para andar dentro de los edificios, así que en la entrada suelen haber multitud de taquillas para zapatos.

Un aspecto que se parece al nuestro es que los estudiantes no cambian de aula sino que son los profesores los que se mueven alrededor. Y como se puede esperar, dado el gran número de japoneses y el poco espacio que tienen, los alumnos de cada año están divididos en varias clases (p.e. 1º A, 1º B, etc.); algunas veces esta división se realiza basándose en las notas del estudiante, y en otras, es totalmente tipo lotería. Por su parte, las notas anuales se basan en un gran examen (por materia), aunque muchos colegios también hacen pequeños exámenes a lo largo del curso. Pero en este país también se cumple la regla universal: *el que no pasa, se queda*.



Zahara Medina



THE ART OF METAL GEAR SOLID

BY YOJI SHINKAWA

You'll have two mission objectives. First you're to rescue the DARPA Chief Donald Anderson and the president of ArmsTech, enneth Baker. They're both being held as hostages. Secondly, you're to investigate whether or not the terrorists have the ability to launch a nucler strike and stop them if they do. ——Any question, Snake?

新川洋司画集

気持ちのよい「個性」がここにある。　天野喜孝

El videojuego de **Playstation** *Metal Gear Solid* y su secuela, recién puesta a la venta en el mercado español, han sido unos de los videojuegos más impactantes de las últimas épocas, con reconocimiento a su calidad gráfica y a su jugabilidad tanto en Japón como Estados Unidos y Europa. Fruto de la inquieta mente de **Hideo Kojima**, todo, desde el diseño a la originalidad de su planteamiento han contribuido a hacer de él un juego de culto, que ya ha creado todo un género de juegos a su alrededor que imitan sus planteamientos.

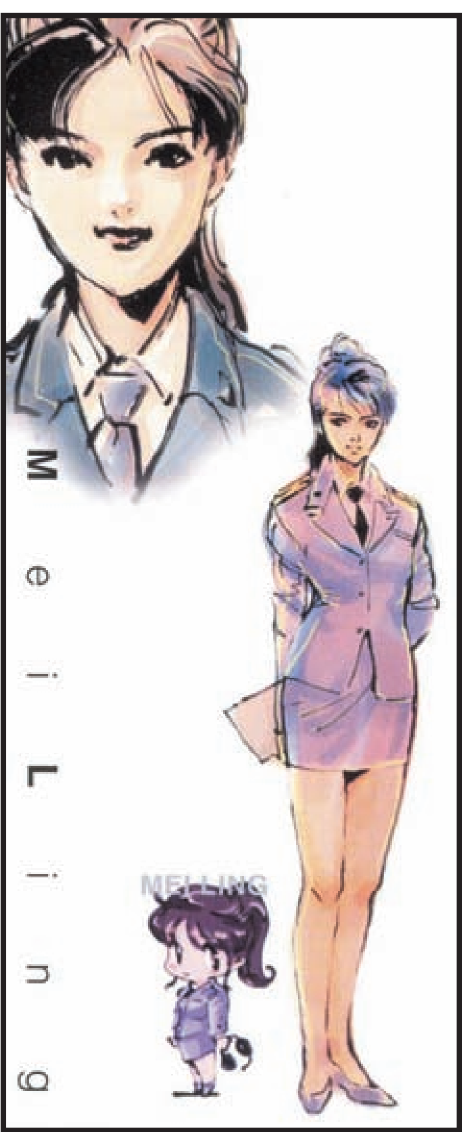
Seréis pocos los que habiendo visto alguna imagen promocional, no os hayáis quedados prendados de los impactantes y poderosos diseños llevados a cabo por **Yoji Shinkawa**. Este artista nacido en Hiroshima, entró a formar parte del departamento de diseño de **Konami** en 1994, trabajando en *Policenauts*, para posteriormente pasar a encargarse de todo el aspecto gráfico relacionado con *Metal Gear Solid*, el que iba a ser el nuevo lanzamiento de la compañía.

Su estilo gráfico, a medio camino entre el manga y los dibujos anatómicamente más realistas del americano, demuestran una inusual soltura y dominio de las técnicas pictóricas, en todos esos dibujos, que, realizados únicamente a tinta, han sabido captar con la ayuda de simples trazos la fuerza y tensión que se le supone a Snake, el protagonista de este videojuego. Por otra parte, sabe también dotar de suavidad y gentileza el trazo cuando de dibujar mujeres se trata, y el acabado final, siendo aparentemente rápido de realizar, es uno de los más potentes y efectivos de los últimos años. Es también remarcable la variedad de técnicas que usa, y la sabia manera de administrar el color y el blanco y negro en función del efecto que quiere crear, una serie de virtudes que adquieren artistas con largos años de oficio, pero no alguien de la











edad de **Yoji**, que actualmente tiene 29 años. *Casi ná*.

Aprovechando el innegable tirón que ha tenido el videojuego, **Softbank Books** sacó a la venta ***The art of Metal Gear Solid***, un lujoso libro que recopila todas la imágenes y bocetos conocidos, así como un gran conjunto de imágenes que se daban a conocer por primera vez en las páginas de este libro.

Con una robusta cubierta de plástico transparente, ciertas hojas impresas en papel vegetal y haciendo uso de tintas especiales, el libro en cuestión no desmerece en ningún momento los 4.800 yenes de su precio oficial. Desde el primer momento en que se ve, se sabe que es un producto pensado estratégicamente para los mercados internacionales, tanto por la cuidada presentación como por el hecho de que esté escrito tanto en japonés como en inglés. También incluye algunas ilustraciones realizadas por el dibujante **Travis Charest**, uno de los mejores que ha habido en los últimos tiempos en el panorama del cómic americano, otro de los puntos a favor de una comercialización internacional del libro. Se divide en varias partes diferenciadas según las características de los dibujos a presentar: ilustraciones oficiales, ilustraciones de usos publicitarios, para revistas, para tarjetas coleccionables... Una segunda parte nos presenta todos los bocetos realizados, tanto de personajes así como de engendros mecánicos, escenarios, localizaciones, y demás curiosidades, lo que constituye una inmejorable manera de apreciar la exhaustiva labor de investigación llevada a cabo por el departamento de diseño y por el dibujante. El libro acaba con una interesante entrevista entre **Yoshitaka Amano** (ilustrador de la saga de videojuegos *Final Fantasy*, entre otras) y ***Yoji Shinkawa***, que revela muchos secretos y nos permite conocer más de cerca a ambos geniales creadores.

The art of Metal Gear Solid es, sin lugar a dudas, un libro imprescindible tanto si eres aficionado al videojuego como si no, puesto que la innegable calidad de las ilustraciones que lo acompañan hacen de su contemplación un completo placer. ¡Imprescindible!

J. M. Ken Niimura

Buichi Terasada



Para ser fieles al espíritu de esta sección, no podemos dejar pasar la oportunidad de hablar de uno de los mejores y más revolucionarios autores del manga de los últimos tiempos y que continúa en activo en la actualidad, máxime cuando ninguna de sus obras ha sido editada en su formato ni papel en nuestro país, mientras que en edición VHS sí que hemos podido disfrutar de una de las que más fama le reportó en su país de origen.

Terasada se podría inscribir dentro de la corriente neorrealista que caracterizó la mayor parte de los descubrimientos historietísticos de finales de la década de los setenta en Japón y sobre todo principios de los ochenta.

Caracterizado por un estilismo extremadamente cuidado, combinado con un dominio impresionante de la figura humana, **Terasada** se convirtió en una figura de referencia fundamental en la historia del cómic japonés que luchaba para abrirse paso fuera de sus fronteras, sobre todo para intentar hacerse un hueco en el difícil y hoy competitivo mundo del cómic americano. Es precisamente en este país donde sus obras son más referenciadas, quizás por la sencillez de su traducción y lo universalista de sus planteamientos, incluso en historias deudoras del más antiguo estilo del gegika clásico japonés.

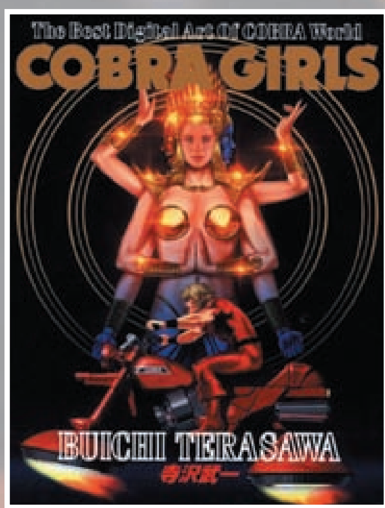


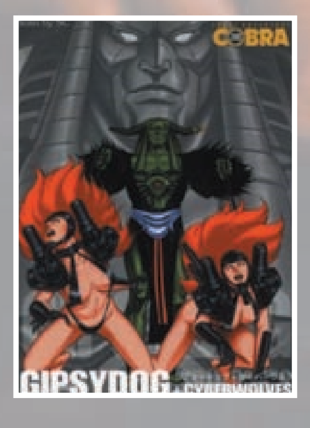
Probablemente uno de los mejores aciertos del autor es su capacidad camaleónica para cambiar de registro sin perder por ello su estilo propio y personal capaz de crear auténticos protagonistas estrella para sus series, bien en el espacio exterior o en el Japón profundo salpicado de extraños demonios.

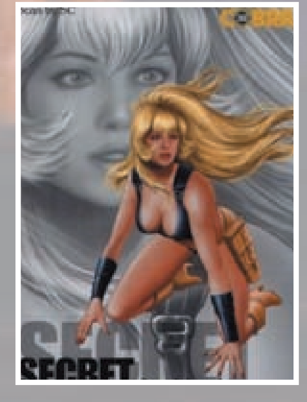
Kabuto...buscando en el telecinco de los recuerdos...

Como hemos comentado antes, **Terasada** ha podido ser disfrutado en gran parte de nuestro país gracias a la

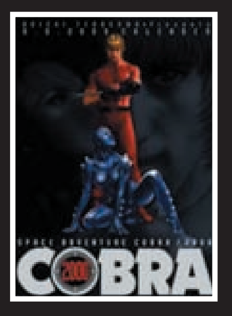


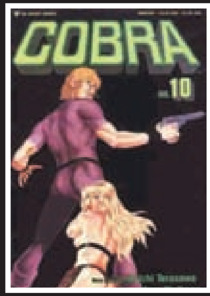






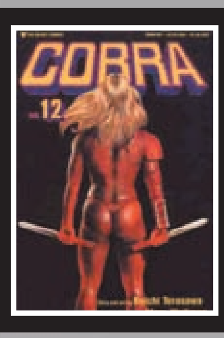


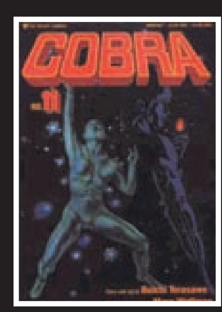












calidad de las animaciones de sus obras, llegando incluso una de sus series a emitirse en televisión hace ya unos cuantos años, en lo que se ha denominado ya la edad de oro del anime en España sobre todo en las plataformas privadas.

Algunas de las obras del autor que ya han aparecido serían la archiconocida *Space Cobra* o *Goku Midnight Eye*, pero sin duda la serie estrella que nos enamoró a todos fue *Kabuto*.

Básicamente la historia narra las aventuras de la familia Kabuto, comenzando por su segundo patriarca, enfrentada en un ciclo sin fin al rey de los demonios, cuyo objetivo final es destruir a la raza humana e introducir a los demonios en la Tierra.



Este enfrentamiento pasa de padres a hijos recorriendo el antiguo Japón prefeudal.

En el primer volumen vemos a un Kabuto concienciado, armado con la poderosa espada *matademonios* forjada por su padre, enfrentado al misterioso rey demonio, ayudado por las figuras de los cuatro ancestros de la familia, los guardianes celestiales que sólo pueden unirse cuando la tierra y la familia Tengu resultan amenazadas. El primero de ellos en ser reclutado, será el mismísimo Tengu, duende protector de la familia, armado con su inseparable bastón de hierro.

El resto de los guardianes, que corresponde al Este, Oeste y Sur, serán en esta reencarnación, un antiguo bandido, un joven ninja y una mujer guerrera.

Arrastrados por el conflicto, los personajes deberán encontrar un serie de armas lo suficientemente poderosas como para destruir a los secuaces del rey demonio. La principal será del afamado Ryu Manji Sen, un navío fantástico con forma de esvástica dextrogira, coronado en uno de sus extremos con la cabeza de un dragón, y que entre otras características cuenta con la posibilidad de lanzar fuego y volar, lo que lo convierte en un formidable adversario para luchar contra el castillo volador del enemigo.

Por supuesto la historia termina con la victoria de Kabuto, pero entre otras lindezas la particular visión del autor del mundo demoníaco o su

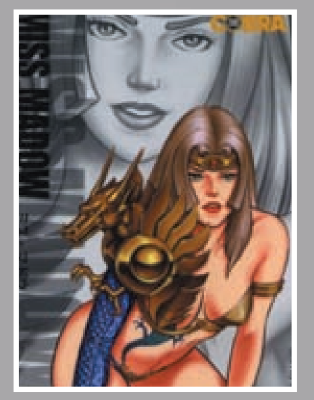


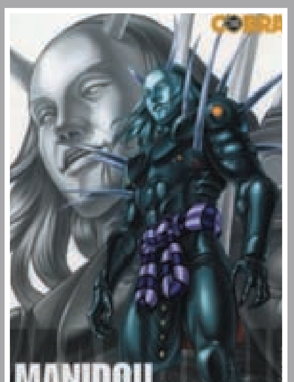














exquisitez a la hora de tratar los paisajes deja al lector con ganas de más, teniendo en cuenta que todo esto se desarrolla en un sólo volumen, por cierto el cual se ofreció íntegramente en España en su versión animada.

El segundo de los volúmenes ofrece pocas novedades a nivel argumental, repitiendo en mayor medida lo narrado en la primera parte, pero aún así con las suficientes novedades como para resultar atractivo por sí mismo.

Aquí la historia se sitúa cronológicamente mucho más cercana en el tiempo, en pleno Japón feudal, e incluso con la inclusión de algunas armas de fuego. En este caso el protagonista, exactamente igual a su predecesor tanto en físico como en el nombre, es sin embargo un joven ladronzuelo, que se enfrenta al rey de los demonios utilizando la astucia y las armas mágicas de las que dispone, a la par que demuestra una menor catadura moral que su predecesor.

Su compañera de fatigas será en este caso una bella muchacha hija de un general asesinado y suplantado por el rey demonio que sufrirá la maldición de éste en forma de terrible tatuaje en la espalda.

La historia se vuelve más truculenta a lo largo del volumen, pero sin duda resulta ligeramente menos atractiva, puesto que en este caso será simplemente Kabuto el encargado de restablecer el orden de las cosas, desapareciendo los Cuatro Guardianes reducidos a meras comparsas. El único del cual podemos disfrutar en contadas ocasiones será con el entrañable Tengu, cuando Kabuto adopte su forma para luchar. Sin embargo estas bajas serán suplidas por la figura del maestro espadachín del actual Kabuto, un extraño personaje con forma de pájaro humanizado.

Por supuesto, el autor termina el tomo con la inevitable alusión a una continuación poco probable, cuando el rey demonio es despertado de su tumba con la llegada del hombre a la Luna, y un Kabuto ataviado con ropa de cuero en medio de la época contemporánea.

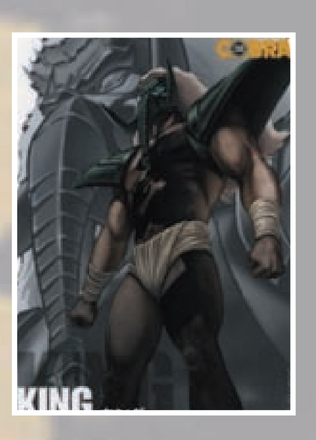
De este modo, la idea del autor de conflicto eterno queda perfectamente demostrada.

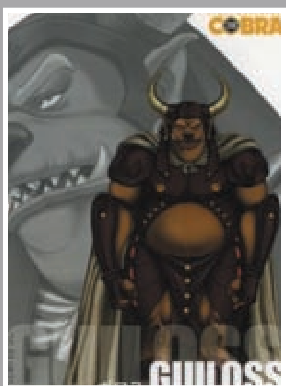
Quizás resulte una idea poco halagadora para el lector occidental, pero es de lo más habitual en la narración nipona, apoyada por la fuerte tradición budista de la reencarnación, y del ciclo vital sin fin del que sólo se puede salir por medio de la iluminación, la cual por el momento no parece cercana para los personajes del terrible **Terasada**, prefiriendo este último guardarlos como recurso narrativo para posibles apariciones posteriores en el mundillo del papel.

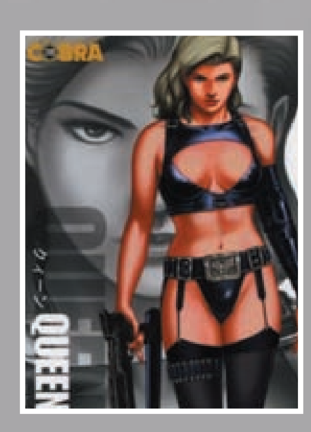
Como nota a destacar, la imprescindible relectura del autor para todos aquellos que comienzan en el mundo de la historieta para descubrir un estilo fresco nuevo, y pese a su realismo, no exento de un fuerte atractivo y exotismo.

Abayo!
Motormouth

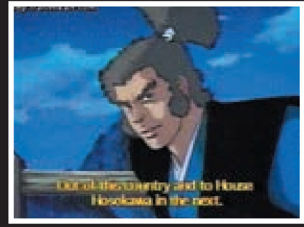


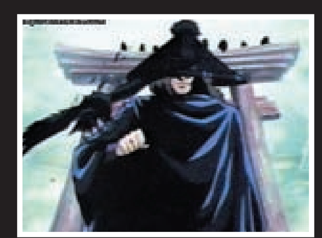


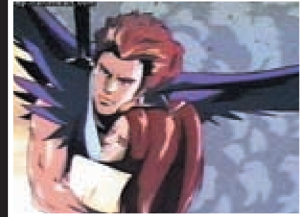






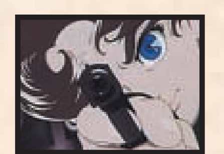


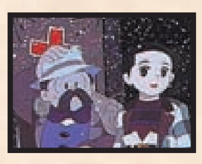




Metrópolis

Dentro de las películas proyectadas en el Festival de Animación **Animadrid**, tuvimos la ocasión de asistir a la proyección de ***Metrópolis***, una de las últimas obras de la factoría **Otomo**, que fue presentada en primicia, junto al Festival de Cine Internacional de Sitges, como adelanto al acuerdo de distribución en cine de la cinta en el presente año a cargo de **Tristar**. La llegada de esta película viene precedida del





Premio Especial a la Contribución al Mundo de la Animación que le fue otorgado en Sitges, y constituye una fehaciente noticia de la paulatina integración del anime en la sociedad española.

La película se abre presentándonos Metrópolis, una ciudad de ensueño tecnificada hasta límites insospechados en la que se acaba de finalizar la construcción del "Ziggurat", un enorme edificio que alberga insondables y oscuros secretos para la despreocupada población de Metrópolis. En las fastuosas celebraciones de inauguración conoceremos a Kenichi y a su tío Higeoyaji, recién llegados a Metrópolis con la orden de búsqueda y captura del doctor Laughton. Introducidos en los más profundos recovecos de la ciudad gracias a la compañía de Pero, un robot puesto a su servicio, pronto conocerán de primera mano las últimas andanzas del doctor, ahora envuelto en la creación de un robot perfectamente humano para un alto mandatario de la ciudad. El casual encuentro con este cyborg, una jovencita de pelo rubio llamada Tima, totalmente desconocedora de su condición, les pondrá en el punto de mira de toda la ciudad, a la vez que se ven involucrados en una revolución desde las clases más pobres contra los inamovibles estamentos que rigen la ciudad. Sed de justicia, odio contenido y la inocencia de una niña recién nacida son algunos de los elementos con los que juega la película, siempre con la eterna megalítica ciudad como elemento de fondo, impasible testigo de la crueldad y el egoísmo que se dan en ella.

La trama, aparentemente no muy complicada, pronto se va revelando portadora de sólidos personajes y creíbles situaciones, con la inclusión de una galería de secundarios de lujo.

Como probablemente sepáis, ***Metrópolis*** constituye una adaptación de un manga de **Osamu Tezuka** del mismo título, por lo que son más que obvias las similitudes de la historia reversionada por **Rin Taro** entre la "Metrópolis" de **Tezuka**, y el "Metropolis" de **Fritz Lang** (película muda alemana en blanco y negro de 1926), de la que aunque la obra de **Tezuka** no tenía nada que ver, decide unir en determinados conceptos y demás homenajes. Si el manga de **Tezuka** hablaba del encuentro de Kenichi e Higeoyaji con una robot llamada Michi, hija ficticia del gobernador Red, **Rin Taro** ha decidido incluir determinados conceptos de la película de **Fritz Lang**, entre ellos el imponente aspecto de la ciudad, la encarnizada lucha entre clases y la visión de la ciudad como un lugar apocalíptico fruto de las desigualdades del ser humano. Asimismo se ha hecho un paralelismo con la cultura mesopotámica, llamándose "Ziggurat" al enorme edificio recién construido en la ciudad o con determinados nombres como "Tima" (el nombre de la robot, perteneciente a una princesa mesopotámica), "Marduk" y muchos otros...

En cuanto al aspecto gráfico, las fotografías que acompañan al artículo harán suficiente justicia al respecto. Es inabarcable el trabajo que han llevado a cabo en el departamento de diseño,





dotando cada uno de los niveles y recovecos de la ciudad de personalidad propia, plena de detalles que dan fe de la vida que bulle en sus calles.

En lo referido a los personajes, se ha querido respetar la fisonomía típica de los personajes de **Tezuka**, adaptados a los modernos tiempos, con una nueva manera de animar sus movimientos. El resultado ha sido más que satisfactorio, puesto que las figuras están llenas de expresión y se sitúan en un punto medio en el que son útiles para situaciones tanto dramáticas como cómicas, entre las que navega esta película. Quizás, sólo de vez en cuando, las enormes manos y pies de las figuras, dan la sensación de ser algo torpes en sus movimientos, pero es algo lógico que responde a la desproporción que presentan. En cualquier caso, es inmejorable la extensísima gama de caras y figuras que se nos presentan a lo largo de toda la película, fruto de una profunda investigación dentro del particular estilo de dibujo que cultivó el maestro japonés.

El aspecto tecnológico es probablemente uno de los apartados en los que más cuidado se ha puesto. La recreación de inmensas partes de la ciudad, realizada en gráficos 3D por ordenador, o de vehículos y demás escenarios ha sido realizada con innegable profesionalidad, ayudado por la encomiable labor del departamento gráfico, lo que ha dado lugar a un nuevo paso en la integración de animación tradicional y por ordenador, en una dirección diferente a la vista en películas como ***Blood*** o ***Ghost in the Shell***. Hay veces, eso sí, que esta supuesta integración no está tan conseguida, y los elementos que han sido hechos mediante una u otra técnica se diferencian demasiado, dando a la escena la sensación de ser dos elementos aislados.

La música de la película es muy peculiar. Dotada de un desenfadado estilo *jazzístico*, alegres melodías nos introducen y crean una atmósfera muy especial y particular en toda ella. También posee melodías orquestadas, más próximas a lo que se puede esperar de una película de alto presupuesto como ésta, pero si ésta brilla con luz propia en algún lugar, es en las ya mencionadas canciones de corte jazz. Compuesta en su totalidad por **Toshiyuki Honda**, un productor, saxofonista y compositor de amplia experiencia en el sector, que ha sabido contribuir con una atípica banda sonora, merece especial mención la inclusión de la canción *I can't stop loving you* de **Ray Charles** (escuchadla y sabréis de qué canción hablamos, porque es muy, muy conocida.), o el tema principal de la película, *There'll never be goodbye*, interpretado por **Minako** "**Mooki**" **Obata**, respetada profesional del sector de la música jazz japonesa. Lo único que se le puede achacar a la banda sonora es su asfixiante omnipresencia en toda la película, lo que contribuye a que incluso en momentos en los que sería completamente prescindible, o en el que el ruido de fondo sería más apropiado para ambientar la escena, nos topemos con ella, lo que unido a una cierta sobrecarga visual del aspecto gráfico, hace que de vez en cuando la película sea demasiado asfixiante para el espectador.

En definitiva, nos encontramos frente a una de las mayores producciones del pasado año en Japón, película que ha sabido hacer ver en la pantalla los millones de yenes invertidos en ella, así como en una majestuosa banda sonora y una experimentación visual y tecnológica sin precedentes. Todo esto, unido al innegable talento de **Rin Taro** en la dirección y de **Katsuhiro Otomo** en la producción, debería haber resultado una de las mayores películas de la historia de la animación mundial. Sin embargo, el resultado final adolece de un "no-sé-que", que hace que no cale hondo en el espectador. Si acaso, algunas veces la sobrecarga de detalles tanto en los escenarios como en la música puede dar lugar a que nos sintamos desbordados por la frenética actividad que vemos, a lo que contribuyen los ya barrocos decorados.

Metrópolis queda finalmente como el detallista e inmenso retrato de una ciudad, pero no da lugar a que el espectador sea partícipe de ella. Sin embargo, y para no enturbiar los numeroso méritos de la película, decir que probablemente se trata de una de las mejores de los últimos tiempos, y constituye un espectáculo que tiene todas las posibilidades de convertirse en un objeto de culto y una referencia en el público español. Lo que pasa es que a **Tezuka**, **Otomo** y **Rin Taro** se les puede exigir mucho más...

Por J. M. Ken Niimura

FINAL FANTASY
La Fuerza Interior

El día 4 de Diciembre se puso a la venta en España el DVD de *Final Fantasy: La fuerza interior*. Evidentemente, esa misma mañana yo fui a mi tienda habitual de compra de DVD's para tenerlo lo antes posible. La verdad es que me esperaba mucho de este DVD, incluso antes de que saliera la película en la gran pantalla, y, aunque parezca mentira, me quedé corto con mis esperanzas. La compra fue todo un éxito.

Es un verdadero placer ver películas de animación en el DVD dada la gran calidad a la que se consiguen pasar de la versión cinematográfica original al formato DVD. Hasta que apareció *Final Fantasy*, la mejor adaptación que había visto era el DVD de *Bichos*, aunque la saga de *Toy Story* no les tiene mucho que envidiar, pero *Final Fantasy* deja a éstas bastante atrás en cuanto a calidad de sonido y de imagen.

No sólo la calidad de imagen y sonido es excelente, sino también unos trabajados menús, que son muy impresionantes. El menú de selección de capítulos es especialmente bueno. Los menús del segundo disco son peores, pero tampoco están nada mal.

Lo único que se les puede echar en cara es una falta de publicidad respecto a la aparición de este fantástico DVD, que no respecto de la película, que ya nos invadieron bastante. Ya que apenas se hizo promoción.



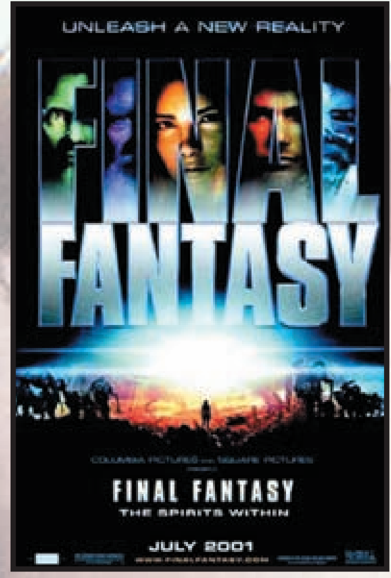
En definitiva, es un DVD básico a tener en casa. Es una excelente inversión de aproximadamente unos veintitantos, treinta Euros. Sinceramente no os arrepentiréis.

SOBRE LA PELÍCULA

No voy a hacer una crítica sobre una película que apareció hace ya más de medio año, ya que mi intención sólo era resaltar este DVD. Lo que sí voy a decir es que es un punto de inflexión



respecto al realismo de los actores digitales en el cine. Aunque aún hay mucho camino a recorrer, están muy bien encaminados y de aquí a pocos años podremos ver *Vactors* (abreviación inglesa de *Virtual Actors*) prácticamente humanos.



Es mucho más sencillo dar reacciones y expresiones humanas a bichos o alienígenas que a un "Humano Digital". Pero no tardarán demasiado en introducirlos en películas.

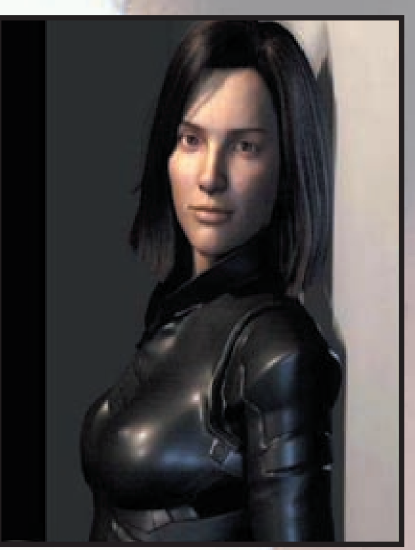
Más de tres años de trabajo y más de 130 millones de dólares (más de 23.000 millones de pesetas), dan los mejores especialistas al sector de la animación trabajando sobre la idea con la que **Hironobu Sakaguchi** ha puesto un nuevo ladrillo en lo que será el cine del Siglo XXI.

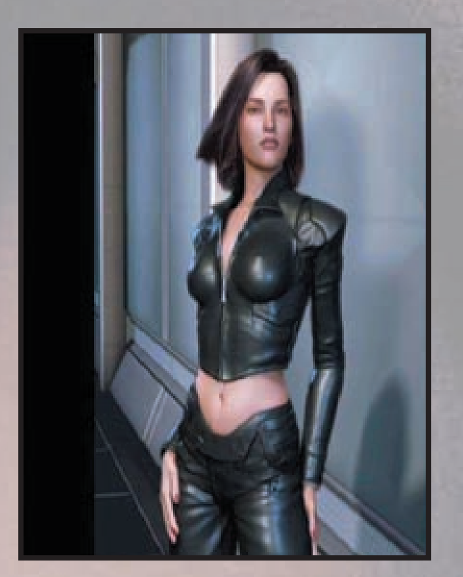
ARGUMENTO

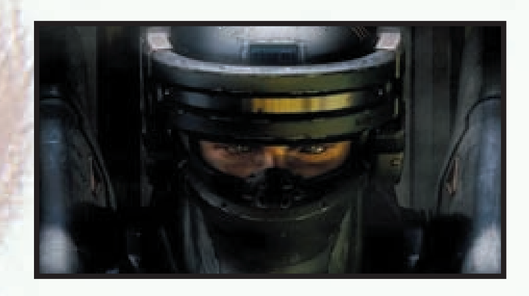
Año 2065, ha estallado una guerra contra unos alienígenas procedentes de un meteorito que cayo tiempo atrás y quieren conquistar nuestro planeta. Aki, una brillante y joven bióloga, cree haber dado con la solución de cómo enfrentarse a ellos sin destruir nuestro planeta ni a nosotros mismos. El único problema es que está infectada por un letal virus al que no se le ha encontrado cura y se le acaba el tiempo. Las fuerzas militares, representadas por el General Hein están dispuestas a acabar con la amenaza cueste lo que cueste.

MI OPINIÓN

La historia cuenta un ataque a la tierra, que no es algo nuevo precisamente, pero sí es un ataque un tanto diferente. La historia de fondo, si no se está acostumbrado a historias un poco densas, es un tanto confusa, cargada de mucho simbolismo y casi religiosidad, pero en definitiva es interesante. Lo más impre-

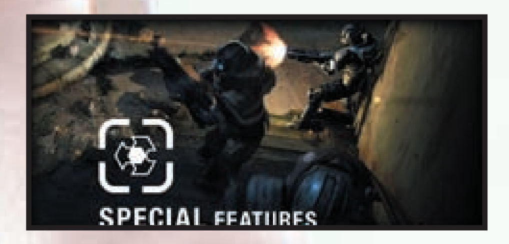






sionante y creo que hasta cierto punto creíble, es la tecnología.

La imaginería es increíble, todo ordenadores holográficos y tecnología por doquier. Lo más flojo, en mi opinión, son los personajes, típicos y tópicos haya donde los haya, todo el mundo ha visto *Alien*. Aún con todo, creo que como película de Animación es la mejor que se ha hecho hasta la fecha, ya que es una película entretenida y muy agradable de ver.



CONTENIDOS DEL DVD

En la caja de *Final Fantasy* vienen 2 DVD's. La presentación está muy bien aunque sea la clásica y con un escueto panfleto (pero es lo de menos).

En el disco Uno, podremos encontrar la película y el audio en español y las voces de la versión inglesa, evidentemente las dos en un impresionante Dolby Digital 5.1, subtítulos en castellano, ingles y portugués. Además de los comentarios del Director, del Director de Reparto y del Director de Animación, Editor y Director de Escena.

Banda sonora comentada con comentarios del Compositor **Elliot Goldenthal**. Easter Egg: Fotografías de Aki. Selección de cortes: Versión Playblast del Storyboard.

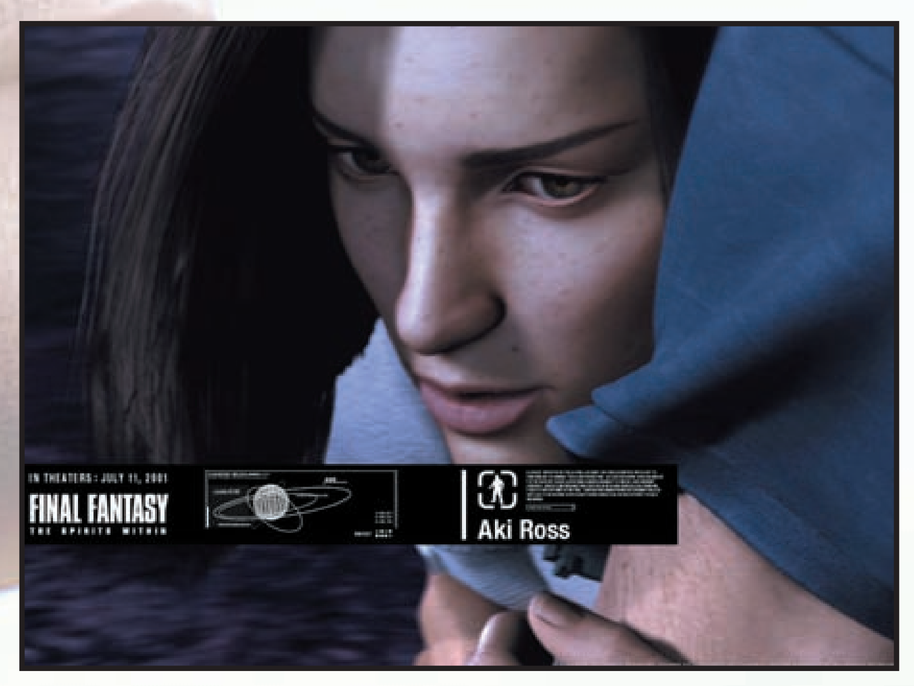
En el disco Dos. Perfil de los personajes: Jane, Ryan, Neil, Hein, Aki, Gray y Dr. Sid.

El Desarrollo de los vehículos. Mezclando una escena: Diferentes versiones de cómo construyeron las escenas. Cómo se hizo(30 min.) y dentro de ese documental 16 documentales. Tomas Falsas. Investigación de Tráilers. Documental: "El Proyecto de Gray". Investigaciones de Arte. Documental "Construyendo edificios".

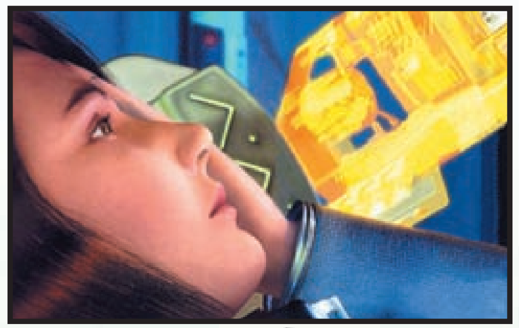
Comparación con Storyboard: "Explosiones". El secreto de Kelly. Cortometraje: "El sueño de Aki". Inicio Alternativo. Borrador final completo. DVD ROM: "Exploración interactiva", "Tour virtual en Square Pictures", "Salvapantallas". Menús alternativos.

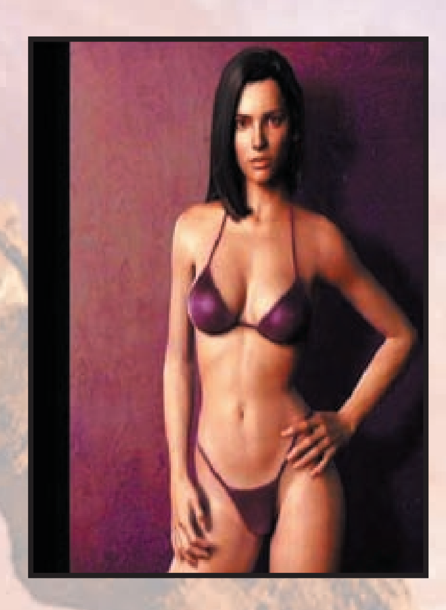


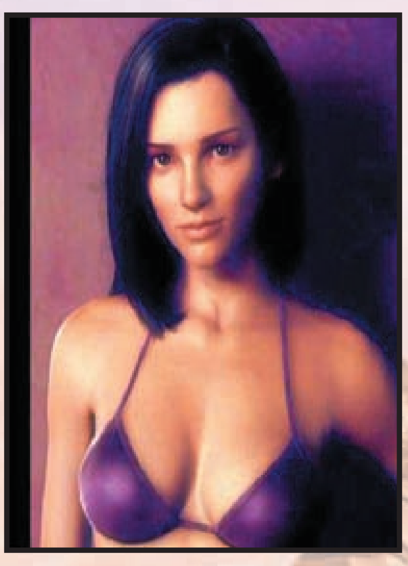
Quiero hacer mención especial a la "Opción Director" que incluye el DVD. La cual te permite seleccionar ciertos cortes y la página Web que es exactamente igual al menú del DVD ROM, sólo que con muchas más imágenes, más contenidos y muy bien hecha.













CARACTERÍSTICAS DVD

Fecha de Lanzamiento: 4 de diciembre de 2001
Características Audio: Dolby Digital 5.1
Características Vídeo: Pal 1.85:1, 16:9
Idiomas Audio: Dolby Digital 5.1: Español, Inglés
Subtítulos: Español, Inglés, Portugués

Ficha Técnica

Título Original: Final Fantasy: The Spirits Within
País y Año: EE.UU, Japón 2001
Género: ANIMACIÓN
Duración: 101min.
Dirección: Hironobu Sakaguchi
Guión: Hironobu Sakaguchi, Al Reinert, Jeff Vintar
Producción: Columbia Pictures
Fotografía: Motonori Sakakibara
Música: Elliot Goldenthal
Montaje: Christopher S. Capp
Intérpretes: Alec Baldwin, Steve Buscemi, James Woods, Ving Rhames, Donald Sutherland, Ming-Na Wen
Distribuidora: Columbia-Tristar Pictures
Calificación: Todos los públicos

Reparto

Ming-Na .... Doctor Aki Ross
Alec Baldwin .... Gray Edwards
Ving Rhames .... Ryan
Steve Buscemi .... Neil

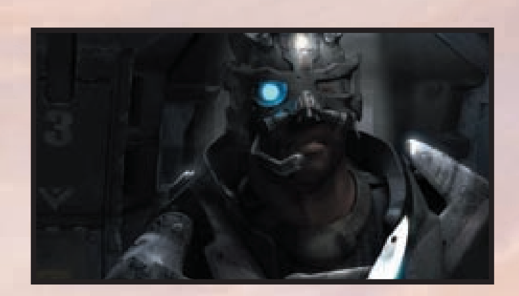


Peri Gilpin .... Jane
Donald Sutherland .... Doctor Sid
James Woods .... General Hein
Keith David .... Council Member #1
Jean Simmons .... Council Member #2
Matt McKenzie .... Major Elliot





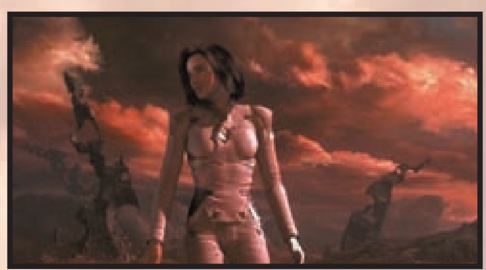
Tal y como está de moda, en muchos DVD's hay documentales o imágenes ocultas en los menús, *Final Fantasy* no iba a ser menos y tiene unos cuantos bastante sencillos de encontrar. Todos los Huevos de Pascua están en el segundo disco y sólo son 5 (bueno, si













alguien sabe alguno más que me lo diga), que no está nada mal.

Primer Huevo de Pascua

En el segundo DVD. En el inicio del disco se ve a Aki terminando de rodar, en la pantalla de un ordenador aparece un menú con tres apartados (así es el primer menú del disco). Sitúate en "DOCUMENTAL" y pulsa "IZQUIERDA" y "ARRIBA" se iluminará un signo japonés en azul, pulsa "OK/ENTER". En este Huevo veremos un molde del primer diseño de Aki .

Segundo Huevo de Pascua

En el mismo menú de antes, colócate sobre la opción "MENÚ PRINCIPAL" y pulsa "DERECHA" y después pulsa "ABAJO". Se encenderá un dibujo en azul y amarillo, pulsa "OK/ENTER" . En este Huevo podremos ver un storyboard en el que se ve a Aki y a Gray cenando en un restaurante.

Tercer Huevo de Pascua

Primero hay que seleccionar la opción "MENÚ PRINCIPAL". Una vez ahí dirígete al apartado "SOBRE LOS PERSONAJES", ahora enciende una flechita que hay debajo de Aki y pulsa "DERECHA" e "IZQUIERDA" para encender un circulo azul con un dibujo y pulsa "OK/ENTER". Aquí veremos los storyboards del desembarco de "La Mirada Profunda".

Cuarto Huevo de Pascua

En el menú de "COMPARACIÓN DE LOS VEHÍCULOS A ESCALA ", sitúate en "Bandit" pulsa "ABAJO" se encenderá una flecha y una vez allí pulsa "DERECHA" dos veces, Se iluminará una especie de estrella de color azul, pulsa "OK/ENTER". Aquí veremos más vehículos aparecidos a lo largo de la película. Este Huevo de Pascua merece la pena porque dura ¡casi 2 minutos! Y muestra una gran cantidad de la tecnología del mundo de *Final Fantasy*.

Quinto Huevo de Pascua

En el segundo menú principal sitúate en "CONTENIDO DEL DVD-ROM", pulsa "OK/ENTER", luego pulsa "ARRIBA" y "DERECHA" Se iluminará un círculo con unos puntos amarillos dentro, pulsa "OK/ENTER". Se mostrará un storyboard sobre el ataque del cañón Zeus.

Esto no sé si se puede considerar un Huevo de Pascua, pero no se ve fácilmente. Debajo de todo el menú a la derecha hay una especie de cuadradito con unas imágenes moviéndose. Para llegar a él sitúate en la segunda pantalla del "MENU PRINCIPAL", colócate en la flecha que sirve para volver atrás y pulsa "DERECHA". Es muy entretenido, porque salen unos cuantos personajes de la película bailando el vídeo "*Thriller*" de **Michael Jackson**.

Disfrutad del DVD

CONAN





The Sex Philes

Si en un primer momento ***Sex Philes*** nos llamó la atención por su cuidadoso retrato de las fantasías cotidianas llevadas a límites difícilmente descriptibles, la esperada continuación de la obra nos lleva todavía más lejos en el tratamiento de las perversiones sexuales del ser humano.

El autor nos lleva con cada historia hasta el límite de lo convencional para penetrar en el oscuro mundo del deseo incontenible.

Quizás éste es el aspecto que más llama la atención del tratamiento de las relaciones sexuales que aparecen en ***Sex Philes***.. Sus personajes son incapaces de resistir la llamada del deseo hasta los límites más bajos, y se dejan llevar sin falsos pudores a través de un mundo de fantasía, pero fuertemente enclavado en el mundo real, con sus consecuencias inevitables.

La primera de las historias que podemos ver, nos habla de un momento relativamente cotidiano en la vida de las parejas jóvenes como es el hecho de practicar por primera vez relaciones sexuales sin la protección de un preservativo. Este simple acontecimiento se convierte para los protagonistas en un mundo nuevo de sensaciones que les lleva poco a poco a dejar atrás las convenciones sobre el sexo para practicar técnicas mucho más elaboradas.

Como detalle original descubriremos que la tierna jovencita que se nos presenta es en realidad una ejecutiva importante que terminará ejerciendo de dominatrix entre los miembros de su empresa, apadrinada por su compañero Kenji.

Pasado este punto, las historias siguen una gradación ascendente, explorando diversos tabús perversos como el sexo entre hermanos (gemelos en el caso del cómic), o las ya clásicas escenas de enfermeras dominadas por sus pacientes dispuestos a ayudarlas con sus calores corporales e incluso una historia toca el tema de los esclavos sexuales, donde un joven millonario mantiene a una joven únicamente para usarla de objeto sexual.

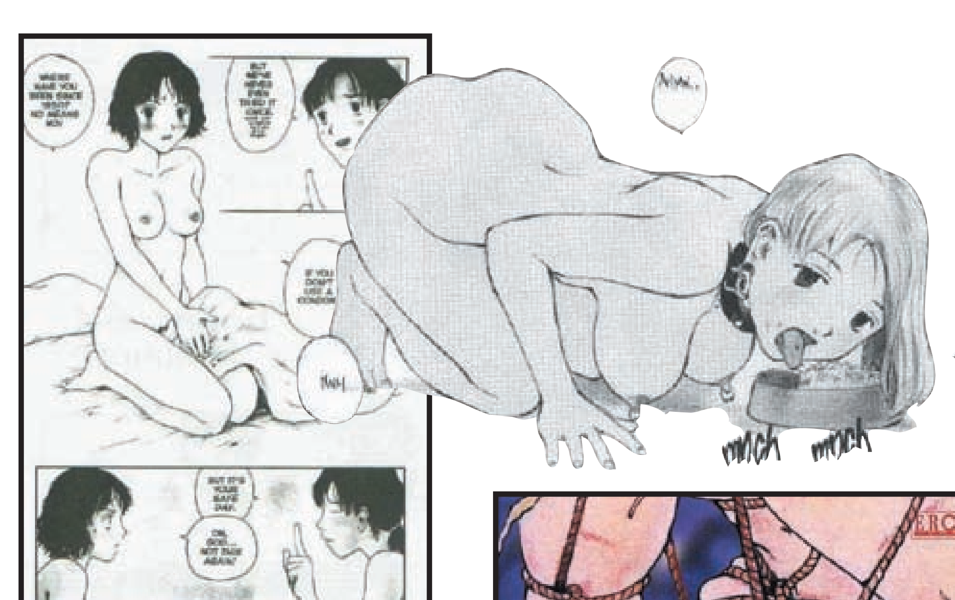
Entre otros detalles de calidad en el tratamiento de las historias, no podía faltar la concesión al humor en una serie por otro lado bastante seria; en uno de sus episodios, en el que se relata el curioso encuentro entre un exhibicionista y una exhibicionista que deci-











den aunar fuerzas para terminar con sus anhelos. La situación da paso a la hilaridad entre fluidos varios.

Como he comentado antes, el gran éxito de la primera parte se debió no sólo a su temática madura y alejada de convencionalismos, sino también a un grafismo limpio y cuidado, que presenta un detallismo extremo en los genitales representados, así como una cierta documentación sobre las posibilidades de las diferentes formas de sexo conocidas comúnmente, dando lugar, en algunos casos, incluso a la tortura y a la dominación, pero presentándolos desde un prisma de exotismo, y al mismo tiempo con el suficiente realismo como para presentarlo como algo atractivo, aun a costa de la opinión generalizada.

La cuestión es que *Sex Philes* pretende narrar situaciones y encuentros sexuales más que exóticos como algo corriente. No disfraza a sus personajes con tópicos sobre el sadomasoquismo u otras vertientes sexuales exóticas.

Los personajes de *Sex Philes* son personajes de carne y hueso, que se enfrentan a sus temores y sus propios complejos sexuales como lo haríamos cualquiera de nosotros, con mayor o menor acierto.

Las portadas de la serie reflejan muy acertadamente lo que se intenta expresar en *The Sex Philes*, caras angelicales, jovencitas con miradas inocentes, repletas de tatuajes obscenos y posturas aún más obscenas todavía.

Desde luego, *Sex Philes* es una obra que marca diferencias dentro del panorama hentai que todos conocemos, y se convierte en uno de esos pequeños reductos de originalidad que han traspasado las fronteras de Japón, llegando a editarse con un gran éxito en los Estados Unidos, quizá por la occidentalización del tratamiento, y por la escasa censura que ofrece, censura que por supuesto desaparece por completo en la edición americana; la cual revela detalles sobre el modo en que el autor entiende la figura humana. Pese a ser un trazo simple el que predomina, no deja de producir una cierta excitación por su humanidad y estilismo.

Abayo!
Motormouth



VAMPIRE PRINCESS MIYU



Parece ser que las actuales editoriales se están poniendo un poco las pilas. Ahora es cuando más hay que pensar en aquello de "más vale tarde que nunca". Y es que tanto **Glenat** como **Mangaline**, nos deleitan con esas series que todos en su día quisimos leer y no pudimos hacerlo más que en el lenguaje del lejano oriente.

Hablamos de *Vampire Princess Miyu*, que seguramente, cuando leáis esto, ya estará en vuestros kioscos. Creado por **Kakinochi Narumi**, se va a publicar en España, descubriendo así, ante muchos otakus, esta magnífica obra. El mundo de vampiros tiene muchos adeptos dentro del mundillo otaku en nuestro país. Y es que pocos son los que se pueden resistir a las delicias del barroco mundo de los señores de las tinieblas. Con *Vampire Princesa Miyu*, el autor nos sumerge de lleno en las tremendas deliberaciones a las que un vampiro, en este caso una vampiro, está sometida.

La historia gira en torno al mundillo de vampiros que, como decimos, tantos seguidores tiene. Narra las andanzas de Miyu, una joven de unos aparentes 13 años de edad, que tiene que proteger a la Tierra de unos seres, mitad demonios-mitad dioses.

Se les denomina Shinmas, y según parece hay de dos tipos: orientales como Miyu y occidentales como Larvae, del cual hablaremos unas líneas más abajo. Esta misión se verá truncada por Himiko, una médium que le hará



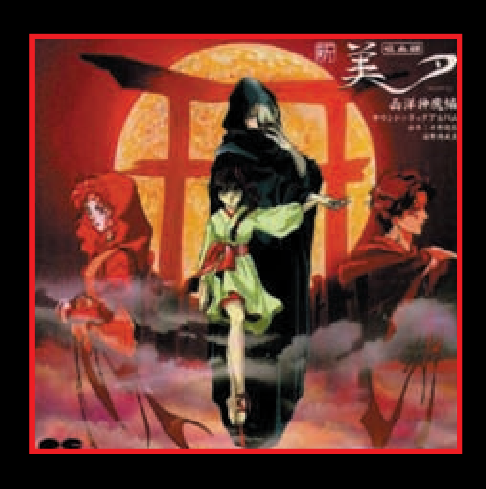




más de una a nuestra inefable protagonista. Como os podéis imaginar a lo largo de los capítulos, les ocurrirán las mil y una andanzas, descubriendo poco a poco la sensibilidad de cada personaje y matizando la personalidad de los mismos.

Hablemos un poco de los protagonistas principales:

Miyu: Esta chica de edad incierta es la cazadora de demonios de la que hablamos. Acepta su destino con resignación y se alimenta, como vampiro que es, de sangre humana. Sus víctimas no son elegidas al azar, ya que sólo ataca a aquellos que lo desean o bien a los que le atraen. Ataca de manera limpia y sutil, con bastante estilo se podría



decir, y parece ser que los tradicionales elementos para acabar con vampiros no le afectan en absoluto, pudiendo permanecer tranquilamente a la luz del día.

Larvae: Este oscuro personaje es el aliado compañero de Miyu. Antes de ser tal cual, era un demonio, al que Miyu convirtió en su seguidor. Se encarga de las tareas más desagradables a las que la chica, no puede hacer frente, y siempre está en el momento y lugar preciso. Antepone su vida a la de Miyu, ya que su existencia se la debe a la joven vampiro. Se caracteriza por llevar una máscara blanca con un gesto que no se sabe si es de tristeza o de dolor insufrible.

Himiko: Se trata de la joven médium a la cual hacíamos referencia antes. Se encuentra con Miyu en varias ocasiones y siente un desprecio horrible por la vampiro.



Sólo ella sabe sus motivos, que se van desvelando a lo largo de toda la serie. Sin embargo y haciendo gala de esa extraña personalidad que estos personajes suelen poseer, será la salvadora de Miyu en un ataque contra un Shinma. Sin duda una de las partes claves en la serie.

Por supuesto y como toda gran serie de manga que se precie de serlo, ***Vampire Princess Miyu***, se llevó al anime unos meses después. Cabe decir que se convirtió en un éxito sin precedentes nada más emitirse los primeros minutos. Conservándose el espíritu del manga, se incluyeron nuevos detalles que amenizaron, si cabe más, la historia. A ver si más adelante, alguna compañía de las "nuevas" saca las OVAS de esta magnífica serie y os hacemos un exhaustivo repaso de lo que allí sucede. De momento nos conformaremos con el manga, que no es poco, o si no ya me lo diréis. ¿Alguno se podrá resistir a los encantos de Miyu o de Larvae?

Alberto Díez "GuiLe"



Tribus Urbanas : Fashion People

Street culture - Fashion People

En esta ocasión hablaré sobre la tribu más fashion de todas las que pululan por el país nipón.

La mayor parte de este tipo de gente se concentra en la parte de Harajuku, el lugar de moda preferente en Japón, gracias a las nuevas tendencias y a las nuevas creaciones de los diseñadores más *inn*.

Harayuku contiene las boutiques con más estilo, un sueño para cualquier persona que adore los productos caros que tengan una conocida y famosa marca impresa en ellos.

Estos jóvenes suelen acudir a heladerías, creperies, y por supuesto a pasear por las tiendas que contienen las nuevas tendencias, lo último que ha salido al mercado.

Podríamos decir que esta tribu consumista es parecida a lo que aquí denominamos "los pijos", ya que la pasión de llevar ropa de marca y de comprar cosas sólo por el envase, es muy parecido.

Los estudiantes de secundaria suelen ir a los grandes almacenes a comprar productos anunciados por la televisión el mismo dia que los han visto en la pantalla, para no perder la ocasion de estrenar una novedad antes que los demás.

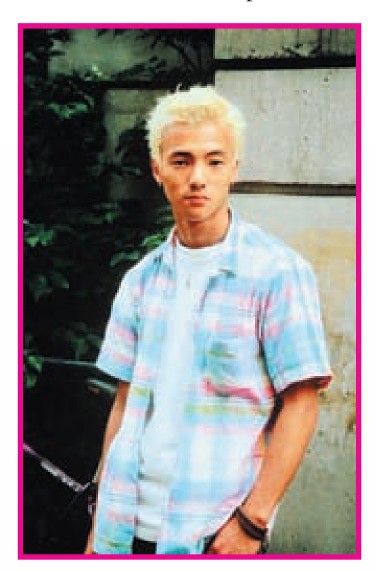


¿Cómo visten estos jóvenes?

Los jovenes pertenecientes a esta tribu consumista visten con ropa de marcas conocidas y de elevado precio, compran colonias caras y llevan los complementos de última moda, con clase. Sus zapatos son modernos y por supuesto de algún diseñador famoso.

Historia de Harayuku

Durante los 80, en Harayuku surgieron dos movimientos importantes:



Uno de ellos era la creciente tendencia de músicos jóvenes, que por aquel entonces muchos carecían de estilo propio. Poco a poco fueron desapareciendo grupos, pero la **Street Culture** no desapareció.





El segundo movimiento comenzó cuando muchas fábricas de marcas famosas se desplazaron hasta allí y éstas fueron un imán para todos los "pijitos" consumistas.

Como veis hay tribus muy parecidas en todas partes, lo único que hay que hacer es fijarse bien a vuestro alrededor. Si miráis bien por la calle veréis cuántos diferentes tipos de tribus urbanas pueblan nuestras ciudades. Yo suelo fijarme mucho en estos detalles y sobretodo me encanta combinar la ropa de diferentes tribus. Bueno, esto es todo por este mes, el que viene hablaré sobre la tribu urbana de los que se disfrazan de cantantes de jpop.

¡Hasta el mes que viene!

Anna Gómez (Sakurita)






HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
HENTAI - DÔJINSHIS - ANIME - VIDEOJUEGOS
X MANGA
¡¡LA REVISTA DE MANGA MÁS CALIENTE!!

Honor, Plomo y Sangre

Este mes damos un descanso al cine clásico japonés, para volver a adentrarnos en el adrenalítico mundo del cine de Hong Kong. Volvemos con una secuela de una película clásica de el más emblemático de los directores de cine de Hong Kong, **John Woo**.

A Better Tomorrow fue una de las películas con más éxito del año 1986 en Hong Kong y sin duda es un clásico dentro de la filmografía de este director. El año siguiente **John Woo** dirigió la segunda parte de este gran film, *A Better Tomorrow 2*, que con una pésima traducción ha sido titulada en nuestro país *Honor, plomo y sangre*. A pesar de ser una gran superproducción no deja de poseer ese regustillo a cine de Hong Kong, con sus escenarios cutres y diálogos incoherentes. Lo único que me parece excesivo de esta película es la manera de seguir utilizando a **Chow Yun Fat** como protagonista, habiendo muerto en la primera parte. **John Woo** y sus “ingeniosos” guionistas no pudieron arreglar este pequeño contratiempo y se sacaron de la manga la raída trama del hermano gemelo... increíble pero cierto. Aparte de este enorme fallo de guión, la película no es del todo mala.

Chow Yun Fat realiza el papel de Ken, el hermano gemelo de Marc (el protagonista de la primera parte). La película es bastante floja en el guión. Ken es dueño de un pequeño restaurante en New York, y su pasado como yakuza está olvidado hasta que aparece su tío; el cual escapa de las tríadas de Hong Kong que le han tendido una trampa, inculpándole de un asesinato que él no ha cometido. La película también sostiene varias subtramas que no son más que tópicos del cine de Hong Kong. El típico policía infiltrado dentro de las tríadas y el mafioso renegado que intenta ayudarle, un tanto redundante la verdad. Todas las subtramas se unen cuando Ken y su tío se unen al policía renegado y al ex miembro de las tríadas para vengarse por la muerte de la hija del tío de Ken, que ha sido asesinada en su ausencia. Una trama tan simple no debería ser complicada de seguir, pero con esa habilidad tan característica que **John Woo** posee e imprime en casi todas sus películas, consigue que el argumento parezca más complicado de lo que es.

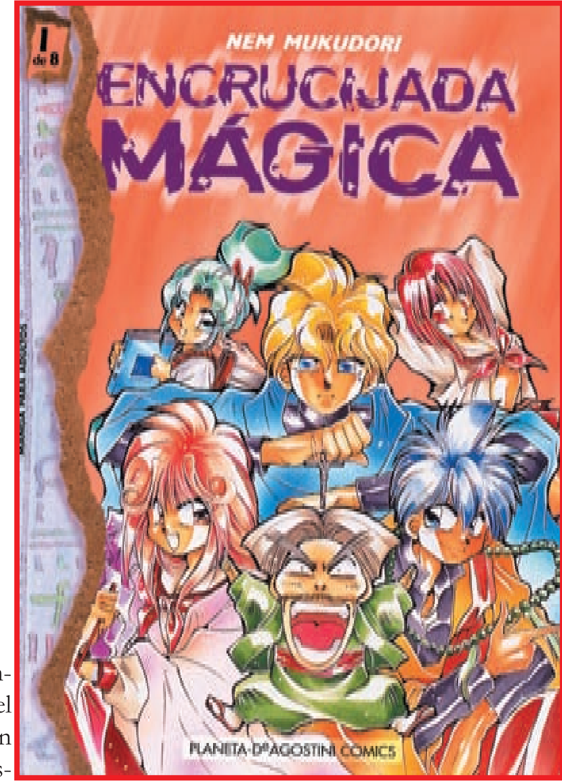


En definitiva, y bajo mi estricta opinión personal, todo el metraje excepto los 15 minutos finales están rodados exclusivamente como pretexto para la escena de acción del final de la película, en la que gastan más balas que en todo el metraje de *Matrix*. Hay que reconocer que esta escena final del asalto a la casa donde las tríadas se reúnen es espectacular y quizás sea la más sangrienta de entre todas las películas de **John Woo**. Como siempre, este director intenta dar un golpe de efecto a sus personajes y la película termina con los protagonistas sentados en el salón de la casa, heridos de gravedad y esperando tranquilamente la llegada de la policía rodeados de cadáveres, un final bastante aceptable para un largometraje que a mi parecer es de los peores que he visto de este gran director. Lo peor de todo es que existe una tercera parte... rodada en 1989 y, por supuesto, vuelve a aparecer **Chow Yun Fat**... Ésta no la he visto todavía, pero tengo que ver qué patraña buscan esta vez para hacer aparecer a este individuo en el papel protagonista.

La película acaba de salir en DVD y, sinceramente, sólo os la recomiendo a los incondicionales de **John Woo** y **Chow Yun Fat**.

Enrique Herranz

HAUNTED JUNCTION



Quizás esta serie no sea tan antigua como la mayoría de las series que reseñamos comúnmente en esta sección, pero me ha parecido correcto volver la vista atrás, justamente a 1998, cuando esta serie vio la luz en el mercado español.

No deja de ser una serie sin demasiadas pretensiones, pero resulta francamente divertida y de una lectura muy cómoda. Su nombre original es *Haunted Junction* obra de **Nem Mukudori**. Su argumento gira en torno a tres personajes, que representan las tres religiones predominantes en Japón, Haruto cristiano catolico practicante, Mitsuki de religión sintoista y Kazumi representante del templo budista. El nexo común entre estos tres personajes es el instituto en el que estudian todos juntos. Es un instituto algo especial, está repleto de fantasmas que aunque no dejan de molestar a los estudiantes son prácticamente inofensivos, el más característico de todos los fantasmas es el director del instituto que se empeña número tras número en convertir su instituto en el instituto con más fantasmas de todo Japón. Aunque claro, los personajes principales de la serie tampoco se salvan: Mitsuki es una chica normal, algo mandona quizás, pero que únicamente se siente atraída por niños de 11 años a los que se dedica a acosar a lo largo de toda la serie. Kazumi también parecería un chico normal de no ser por las innumerables posesiones fantasmales que sufre a lo largo del día en contra de su voluntad. Kazumi también tiene otra debilidad, no puede resistirse a las Hanakos. ¿Qué demonios son las Hanakos?, os estaréis preguntando ahora mismo, pues bien es sólo un tipo de fantasma que aparece en los baños de los institutos japoneses al pronunciar ese nombre...Hanako. El último, pero no menos importante de los protagonistas, es Haruto, un tanto pusilánime y agorero. Haruto es el que intenta que las cosas vuelvan a la normalidad en su instituto, sin fantasmas ni fenómenos paranormales, es la voz de la razón y casi siempre trata de mantenerse alejado de los asuntos relacionados con fantasmas...a fin de cuentas, un aguafiestas.



Como curiosidad, en cada manga te explican la razón de ser de algunos de los fantasmas más recurrentes en la serie. Por ejemplo, el enmascarado de la capa roja que enamora a sus jóvenes victimas antes de ahogarlas en su capa roja, las Hanakos de las que hemos hablado antes, la misteriosa chica en el espejo, el gigante bailarín del gimnasio, el esqueleto y la maqueta del cuerpo humano viviente. Todos ellos y muchos más forman la gran familia de fantasmas de *Haunted Junction*.

Una serie muy recomendable para todos, no es como *Videogirl*...pero resulta muy entretenida.

Encrucijada Magica
Autor. Nem Mukudori
8 Números
Precio. 3,5 euros
Editorial. Planeta de Agostini

Teatro Manga

Este mes hablamos de una serie clásica de **Akira Toriyama**, nos referimos al *Teatro Manga*, donde se recopilan las primeras historias del creador de *Dragon Ball*.

Teatro Manga tiene ese sabor a comedia de situación que poseía la serie blanca de *Dragon Ball*. Sus primeras historias como *Wonder Island* están repletas de monstruos de su infancia como King Guiroda, Gamera y Godzillas de todo tipo. Las referencias con la serie de *Ultraman* son desternillantes y no te cansas de ver aparecer a personajes relativamente normales, cantando el opening de dicha serie.

A los amantes de *Dragon Ball* les encantará descubrir ideas y referencias que **Toriyama** utilizó en sus primeras historias de las aventuras de Son Goku. Esto se puede ver con claridad en *Dragon Boy* y *Tongpoo*. La primera historia, *Dragon Boy*, resulta muy parecida al comienzo de *Dragon Ball*, trata de un chico con una fuerza extraordinaria que debe escoltar a una princesa al país de Ka. La relación del chico con la princesa es prácticamente igual a la que Son Goku tiene con Bulma, pero las coincidencias no acaban ahí, ya que en el camino al país de Ka encuentran a un multiforme que podríamos decir que es primo hermano de Puar. Aparte de todo esto el parecido razonable del protagonista con Son Goku, nos hace pensar si ésta fue realmente la historia de la que partió **Toriyama** para crear *Dragon Ball*.



Aunque *Tongpoo* tampoco se queda corta en lo que se refiere a paralelismos con *Dragon Ball*. En lo que se refiere al argumento no se asemeja tanto como *Dragon Boy*, pero tiene ciertas partes que son calcadas a la saga de Goku. Tongpoo es un viajero estelar que sufre una avería en su nave y tiene que escapar en una nave de emergencia a un pequeño planeta cercano, en ese planeta se encuentra con una chica que es el vivo retrato de Bulma, incluso es igual de descarada que ella. Esta chica forma parte de una tripulación de investigadores que han sido asesinados por un extraterrestre que habita en el planeta. Tongpoo decide ayudar a la chica y acabar con el malvado alienígena, un argumento simple pero rebosante de humor por los cuatro costados. Lo verdaderamente curioso de esta historia es ver cómo Tongpoo utiliza lo que en *Dragon Ball* serían las cápsulas Hoi Poi. No son exactamente iguales, ya que estas pequeñas cápsulas no funcionan sólo apretando un pequeño botón sino que debe hervirlas para que aparezca el objeto que está encapsulado en su interior.

Resulta gracioso ver cómo **Toriyama** ha ido cogiendo un poco de cada una de sus historias cortas para crear la gran obra que le llevó a las más altas cumbres de la fama en el mundo del manga.



Toriyama ya había empezado a dibujar *Dr. Slump* y en estas historias cortas podréis ver varios cameos de personajes típicos de la serie como Suppaman o la mismísima Arale.

Pero claro, no todo tenían que ser cameos e historias que luego desarrollaría en *Dragon Ball*, en el *Teatro de Manga* también podemos ver historias originales que se quedaron en eso... proyectos inacabados, que no por ello dejan de tener su gracia.

En mi más sincera opinión, el *Teatro de Manga* me resulta más divertido que las grandes series de *Dragon Ball*, ya que no tienen ese afán de notoriedad que han tenido muchas de sus obras actuales. La simplicidad y el buen humor hacen que éstas, para mí, sean las mejores obras de este gran autor.

Sandstorm

Teatro Manga
Autor. Akira Toriyama
2 tomos
Precio. 6 euros
Editorial. Planeta de Agostini

MAUS

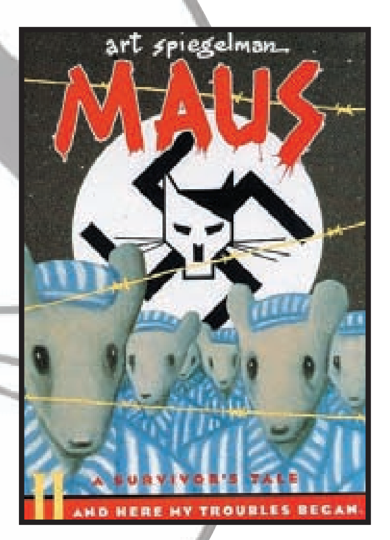


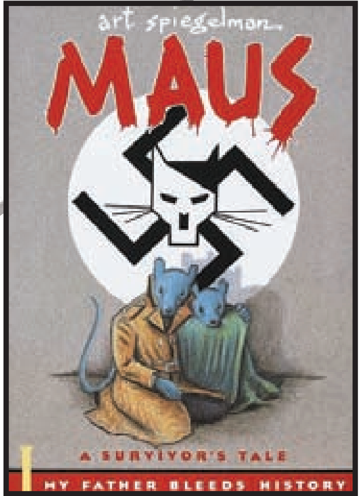
Maus es la obra personal de Art Spiegelman y en ella el autor relata a través de ratones, gatos, cerdos y otros animales la sobrecogedora historia de su padre, la historia de un superviviente de Auschwitz.

Hay que comentar que *Maus* no es una obra de ficción. Es una obra biográfica de la historia de supervivencia de **Vladek Spiegelman**, el padre del autor. Tampoco es una novela gráfica convencional, está más en la línea del concepto de novela gráfica que instauró **Will Eisner**, es decir un cómic de temática alejada de los superhéroes, historias reales de personas reales.

Maus es la historia de dos supervivientes del exterminio judío por parte de los nazis, relatada por uno de ellos, Vladek Spiegelman, un polaco judío que junto a su mujer Anja consiguieron superar Auschwitz de manera desigual y llegar a Nueva York. En Nueva York consiguen criar a su segundo hijo, Art que crece marcado por la sombra del pasado de sus padres, la desaparición de su madre y el constante recuerdo de un hermano al que nunca conoció. Existe un distanciamiento y una cierta incomprensión por parte del hijo hacia su padre que va más allá del "simple" conflicto generacional. De esta manera, se decide a conocer la historia de sus padres a través de la memoria de Vladek. Tras varios intentos por organizar la historia de Vladek, el autor decide contarla tal como se la transmiten a él, es decir, se ve como el padre narra la historia durante las entrevistas del autor. Así podemos observar en la obra la escenificación de esas entrevistas, la manera en que Vladek habla a su hijo, el tratamiento que tienen el uno con el otro, las preocupaciones "absurdas" del padre, etc. El autor a la vez que averigua el pasado de su familia describe la relación paterno-filial en cada encuentro. No sólo se plasma en la obra las situaciones narradas por Vladek, ni el momento en que se realiza la entrevista, sino que también, conforme avanza la obra, se observa un mayor número de situaciones en la que se relacionan los personajes en el presente, siempre teniendo como trasfondo la historia de la familia o la relación del padre con el mundo actual. Con todo ello se transmite al lector, de manera muy precisa, el carácter y la actitud de Vladek hacía su hijo.

La historia de Vladek comienza con el primer encuentro con la que será su futura mujer, Anja. Poco a poco se va describiendo cómo vive este joven matrimonio las situaciones producidas por la 2ª Guerra Mundial, desde la guerra entre Polonia y Alemania hasta los distintos niveles de la persecución del pueblo judío por parte de los nazis. Una de las claves de lo atrayente de esta historia es que el autor no trata de recriminar ni de explayarse en la brutalidad de las situaciones que se relatan, ya que de por sí tienen suficiente fuerza para darse cuenta de lo terrible de la situación. El progresivo arrinconamiento de los judíos en guetos hasta llevarlos en último término a Auschwitz, se ve salpicado con numerosos trucos para poder comer, para ocultarse, para sim-







plemente poder verse entre ellos. Todo ello es la manera más heroica con la que enfrentarse a la terrible situación en la que se ven envueltos...

Es en definitiva, una historia de supervivencia tanto física como psicológica (compartida por el autor). Es una historia donde el marcado carácter y la inteligencia del protagonista hacen que supere, a su manera, la mayor tragedia en la historia de la humanidad. Es



un relato amargo y lleno de crueldades que provoca multitud de sensaciones al lector, llegando a un grado de compenetración muy acentuado con la historia. Además, el autor no se permite expresar las emociones que siente por su padre y por la situación vivida por éste, salvo en un hecho determinado. Para ello prefiere hacerlo a través de un cómic que realizó cuando éste se produjo.

Lo que primero llama la atención del lector, es la utilización de distintos animales para representar distintas etnias y nacionalidades. Así los ratones están representados por los judíos (*maus* en alemán es ratón), los cerdos por los



polacos, gatos por alemanes, perros por norteamericanos, etc. Pese a lo que pueda parecer, el lector, una vez se ha metido en la historia, no ve ninguna clase de animal, traduce directamente las claves que identifican cada tipo de personaje de una manera tremendamente clara, evitando explicaciones que no harían más que entorpecer el relato. Los personajes no están plasmados en la obra como los clásicos *funny animals*, el autor opta por un estilo más sobrio para no quitarle seriedad al tema que de fondo se trata (el holocausto), pero no por ello deja de ser menos efectivo. Con apenas dibujar los ojos, las cejas y la actitud corporal de cada personaje, se nos describe perfectamente la situación anímica y la actitud frente al entorno u otros personajes que tiene cada uno de los actores que intervienen en esta historia. A su vez, el dibujo está cargado de detalles perfectamente situados para dar cierta verosimilitud al entorno, tanto por situación espacial como temporal. El resultado es un conjunto de dibujos que conmueven al lector por su expresividad y fácil asimilación de la situación por parte del lector.

Dividido en dos volúmenes, el primero titulado ***Mi padre sangra historia,*** que abarca el periodo de la historia de Vladek Spiegelman desde mediados de los años 30 al invierno de 1944. El segundo titulado ***Y allí empezaron mis problemas*** va desde el invierno de 1944 hasta el presente. Pese a que puede leerse como si fuera una obra única, existen pequeñas diferencias entre ambos tomos. Al empezar el segundo volumen, el autor ha publicado con cierto éxito el primer volumen, hecho que le hace reflexionar sobre lo correcto de contar al público la historia de su padre. En este segundo volumen se





cuentan quizás aspectos sobre la relación actual con su padre sin descuidar la historia de Vladek, pero que venía marcando mucho más el primer volumen.

Spiegelman aprovecha todos los elementos del cómic (elementos literarios y puramente visuales) para que el lector no sea un mero espectador de la historia, sino que pretende involucrar en cierto modo al lector.

La fuerza de ***Maus*** estriba en una relación que se establece entre la obra y el lector. Esta relación se establece debido a la técnica que emplea cuando el padre relata oralmente su propia historia, en ocasiones con una "pérdida" en los detalles, producida por fallos de memoria, que hace al relato más verídico, la manera que tiene el autor para introducirnos de lleno en el pasado con numerosos detalles gráficos y el uso de los distintos animales para identificar cada tipo de personajes.



Es de agradecer el esfuerzo invertido para realizar una obra de esta envergadura, no sólo en cuanto al trabajo de planificar la historia, dibujo, entintado, etc., sino por la carga emocional que debió suponer para el autor. No es común la producción de un cómic tan elaborado y bien pensado con nulas expectativas económicas a lo largo de más de una década.





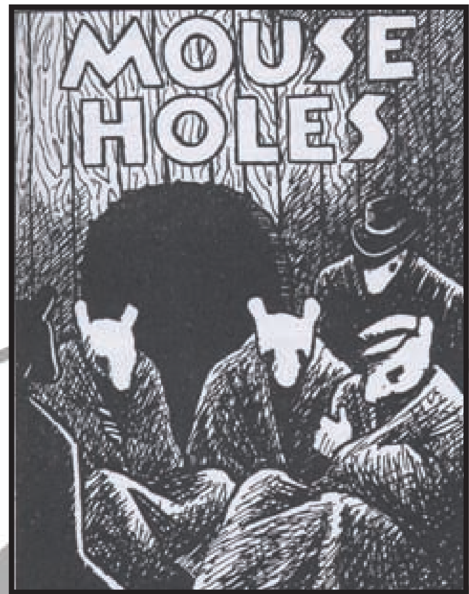
EL AUTOR

Art Spiegelman trabajó durante casi 20 años para **Topps Chewing Gum Co.**, donde se dedicaba a la ilustración publicitaria y la creación de cromos, entre los que destacan los dedicados a la controvertida ***Pandilla Basura*** (*Garbage Pails Kid*). Durante los años 70 realizaba también sus propios cómics de marcado corte introspectivo y personal. También trabajó para distintas publicaciones como el **New York Times** o como editor de cómics para **Playboy**. En 1980 crea, junto a su mujer **Françoise Mouly**, la revista **Raw**, marcando un claro referente en el cómic *underground* y el cómic para adultos en general. Bajo las páginas de esta publicación se acogieron trabajos de autores norteamericanos alejados de la tendencia generalista del *comic-book* norteamericano y dando cabida también a algunos autores europeos desconocidos en los States. Es en **Raw** donde comienza a serializar ***MAUS*** entre 1980 y 1985. Una vez completados los primeros 6 capítulos, publica el primer volumen de



la obra, y para ello elige una editorial que se dedica a publicar libros, quiere que su trabajo se vea en librerías, donde no necesariamente venden cómics. En 1991 publica el segundo volumen y al año siguiente recibe el reputado premio *Pulitzer*. Antes en 1986 fue nominado para el *National Book Critics Circle Prize* en la categoría de biografía (hecho poco habitual, por no decir impensable para un cómic), y recibió el *Present Tense/Joel H. Cavior Book Award*.

A partir de ese momento el trabajo de **Spiegelman** se reparte como portadista, colaborador y editor adjunto de la conocida revista **New Yorker** y como ilustrador de distintos libros de diversa índole (*The Wild Party*, *New York*



School of Visual Arts, *Open me, I'm a dog* ...)

Como curiosidad, comentar también que existe una versión de ***Maus*** en CD-ROM en el que se incluyen las entrevistas reales del propio **Art Spiegelman** a **Vladek**, su padre. Además, contiene los bocetos preliminares de los personajes y de la planificación de las páginas.

MAUS EN ESPAÑA

Como se ha comentado, ***Maus*** está compuesto por 2 tomos. El primero de ellos fue publicado originalmente en 1989 por **Mario Muchnik Editor** en colaboración con **Norma Editorial**, pero nunca llegó a publicarse la segunda parte.

Planeta-DeAgostini, bajo el sello **Trazado**, ha recopilado ambos tomos en un único volumen. Esta recopila-



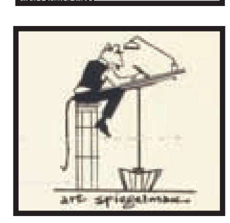
ción se ha tratado con mucho respeto, ya que podemos disfrutar de un papel muy adecuado para esta obra y de tapa dura, lo cual se agradece para un trabajo de casi 300 páginas. El único fallo achacable a esta edición es en la traducción de los diálogos de Vladek. En la edición americana el personaje tenía los fallos lingüísticos propios de un polaco hablando con incorrecciones el inglés. En la versión española es imposible reproducir esos fallos, así que se ha optado por añadir los fallos típicos que podría cometer un polaco hablante con nuestro idioma. El resultado es un poco desconcertante en las primeras páginas, ya que no se comprende muy bien la situación y no se sabe si es que el traductor se fue de fiesta la noche anterior.

Ciertamente es un buen regalo para aquellos que no suelen leer "tebeos", por una parte por la lección magistral que da **Spiegelman** por la utilización del cómic como soporte para su historia y, por otra parte, porque por sólo 11 euros con 99 céntimos puedes quedar la mar de bien.

Pablo García López

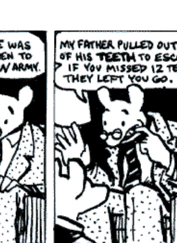
















Paracuellos

Paracuellos es una personal obra basada en hechos autobiográficos de **Carlos Giménez**, probablemente, el mejor y más completo autor español. En sus páginas se recogen la infancia del autor en los hogares de Auxilio Social. Este cómic está considerado como la mejor obra (con permiso de su *Hom*) del amplio repertorio de este autor madrileño.

Carlos Giménez nos presenta en esta obra la vida cotidiana de los hospicios creados al término de la Guerra Civil española, conocidos con el amable nombre de hogares de auxilio social. En él se daban cita desde huérfanos hasta niños de los que sus padres no se podían hacer cargo por enfermedad o por pura necesidad. Pese a lo rimbombante del nombre, se nos muestra la dura vida que llevan los niños en estos centros, relatando los castigos que les eran infligidos, las largas horas de instrucción de disciplina falangista, el fanatismo religioso, el hambre, etc. Todo ello reflejado con una crudeza inusitada, que no es más que una extrapolación de la crudeza de los torturadores.



Pese a esta crueldad extrema estos niños consiguen sobrevivir y superar la situación con un compañerismo inusitado. Aunque en cierta manera, esa violencia a la que son sometidos se ve reflejada en la pequeña sociedad que los niños forman en la institución.

La manera del autor para narrar visualmente es suficiente para comprender cualquier situación que se propone al lector, pero **Giménez** además destaca por sus diálogos; rescata la jerga empleada en su niñez, que no deja de ser una versión de la forma en que todos los niños se comunican.

En este trabajo encontraremos distintos personajes que se irán repitiendo desde las cuidadoras hasta Pablito Jiménez (alter ego del autor) pasando por el falangista Antonio. Personajes que pueden resultar exagerados pero que son memoria histórica de la España de la posguerra, y que descargan una extrema violencia tanto verbal como física sobre los inocentes niños.

Giménez recarga la página con viñetas; viñetas llenas de rabia contenida y una impotencia que traslada al lector. Los niños representados con cierta fealdad no hacen más que agudizar el desamparo de éstos. Además, sirve para hacer cierta distinción entre los distintos grupos que se representan en esta obra, por un lado los niños, los crueles cuidadores de éstos caracterizados con rostros ajados y viejos, y por último, la bondad que está interpretada por las madres de algunos niños, por hermanos mayores que les rescataban de ese infierno o por algunas cuidadoras que realmente se preocupan por ellos.

Quizá con el segundo álbum el autor consigue conjurar los fantasmas de su pasado y suavizar el relato haciendo especial hincapié en la conducta de los niños. Conocemos con mayor amplitud los juegos de estos niños, sus



esperanzas de futuro, el deseo de poder comer un poco más cada día, el anhelo de poder ver a sus familiares los días de visita con el ansiado paquete de comida y la expectativa de que no les pegasen más que el día anterior. Todo ello sin dejar de relatar las vejaciones pero en menor número, marcando así el tono de los libros siguientes. Según el propio autor, desconocía las posibilidades de continuidad de la primera serie, así que en el primer tomo narró lo que más le interesaba contar.

El tercer álbum vio la luz en Francia, en las páginas de la revista *Fluide Glacial*, que se había encargado de publicar otras obras del autor, tres años antes que en nuestro país. Como en las partes anteriores de *Paracuellos* el guión, la distribución de la página, el

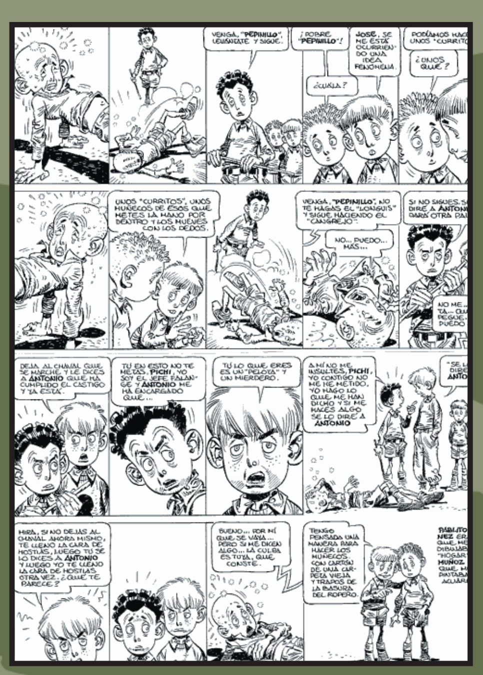


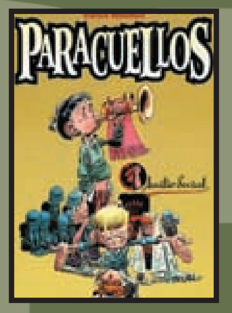
dibujo, el tipo de letra (de lo que también se encarga **Giménez**) forman un conjunto perfecto y hacen sumar un episodio más a esta espléndida obra, cuya narración avanza sin perder la atención del lector.

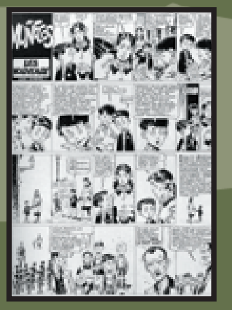
El cuarto volumen de esta saga continúa desarrollándose con los mismos personajes y en el mismo escenario pero cambiando la perspectiva, remarcando las relaciones entre los niños del hogar. Estas relaciones vienen estigmatizadas por la interacción de los personajes adultos, que actúan de manera represora. Ese universo propio del hogar parece una descripción de la situación social del exterior.



Con *Paracuellos* el autor pretende exorcizar su pasado, además, de comenzar una parte de su obra que se dedicará a retratar la España que le ha tocado vivir a través de su propia experiencia personal, sin dejar de lado trabajos de otra índole. A *Paracuellos* le sigue *Barrio*, que refleja su vida adolescente en Madrid tras su paso por los distintos hogares de auxilio social. No lo hace en un tono tan acerbo como en su obra anterior, pero la vida que se relata está marcada por la dureza de la situación que existía en ese momento. A este trabajo le sigue *Los Profesionales*, que abarca sus experiencias en una agencia de ilustradores, pero sin embargo se enmarca en una obra humorística. Esta obra es tremendamente divertida pero no por ello deja de hacer tareas de cronista en alguno de los capítulos, plasmando el paisaje tanto urbanístico como social de la Barcelona de los 70 con gran realismo. Como colofón a *Los Profesionales* se publica *Rambla arriba, Rambla abajo* donde aparca el tono humorístico y se dedica a relatarnos la situación de la sociedad española en los 70 a través de su propia experiencia y las historias protagonizadas por distintos personajes que aparecen en la rambla barcelonesa (pobres, limpiabotas, prostitutas, marineros, etc).







Esta parte de la obra de **Giménez**, además de contarnos los pormenores de su biografía, nos hace partícipes de la historia reciente de nuestro país. Esto nos sirve como excelente documento histórico y en cierta manera para recordar lo que fue este país.

OTRAS OBRAS

A parte de *Paracuellos* y esos otros trabajos de corte autobiográfico ya comentados, se destacan:

Hom (1977). Adaptación libre de una novela de **Brian Aldiss** (*En el lento morir de la tierra*), es quizás junto a *Paracuellos* la obra más importante e impresionante del autor. La historia se desarrolló en un mundo postapocalíptico donde los poderosos esclavizan a los débiles. La historia concluye con una clara moraleja social, posible reflejo de la época.

España una... España, grande... España, libre! (1976). Conjunto de historias publicadas en la revista *El Papus* con guiones de **Ivá**. Son historias de sátira social, con el tono general de la historia, donde de nuevo **Giménez** nos hace de guía de la transición democrática de nuestro país.

Koolau el leproso (1980). Basado en un relato de **Jack London**, se cuenta la cruenta historia de la Polinesia tras el paso de la "civilización".

Delta 99 (1968). Serie de ciencia ficción con guión de **Jesús Flores Thies** de marcado corte estético hippy.

Dani Futuro (1969). Con guiones de **Víctor Mora**. Aventuras desarrolladas en un escenario de ciencia ficción protagonizada por un joven con kimono blanco y un robot llamado Jorge de acompañante. Es más que probable que cierto director de cine se inspirase en esta obra para hacer cierta saga galáctica.

El formato de **Glénat** en **Paracuellos** es estupendo para esta obra maestra del cómic (y para el resto de trabajos de **Giménez**). Son álbumes en cartoné en un papel de calidad y gramaje adecuados. **Glénat** se está preocupando por sacar todo el material posible de **Carlos Giménez**, la mayoría ya agotado y difícil de encontrar; además de sacar nuevas ediciones del material publicado por ellos.

Pablo García López
© Carlos Giménez

· Artes marciales · J-pop · Karaoke · Cosplay · Cine de Animación · Videojuegos

Talleres didácticos · Japonés · Manga · Maquetas · Rol · Go · Origami · Shodo · Cultura japonesa · Fanediciones

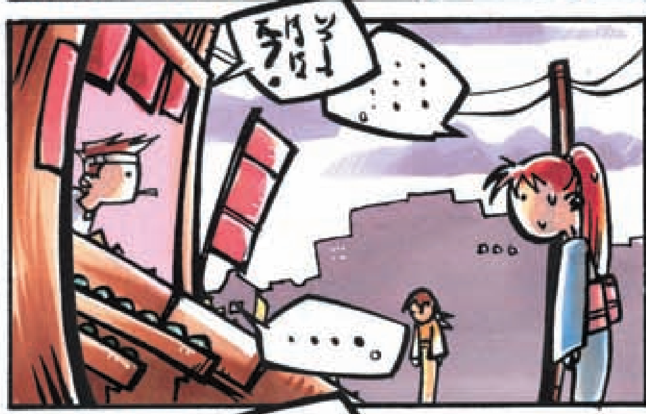


redacción

Por J.M. Ken Niimura











... Y AQUÍ TENEMOS A VERÓNICA CALAFELL, TAMBIÉN CONOCIDA COMO "LA VERO", UNA DE NUESTRAS COLABORADORAS MÁS ASIDUAS, SIEMPRE EN COMPAÑÍA DE MARC-SAN, EL QUIJOTE NIPÓN. CON ESTO DE QUE LLEVA NO SÉ CUANTOS AÑOS APRENDIENDO JAPONÉS, VA DANDO SEÑALES DE QUE LO QUE EN PRINCIPIO ERA UNA MERA AFICIÓN SE ESTÁ CONVIRTIENDO EN UN MODO DE VIDA... SE ACABÓ EL COMER CON PAN: AHORA SOLO ARROZ: NADA DE VINO: SAKE. A PARTE DE ESTE INSIGNIFICANTE HECHO, DECIROS QUE EN BREVE EMIGRARÁ A SU PAÍS DE ADOPCIÓN PARA DESCUBRIR NUEVAS MANERASDE PREPARAR ARROZ, INVESTIGAR LAS ULTIMAS TENDENCIAS DEL KIMONO Y PARA PREPARAR UN LIBRITO DE NADA SOBRE EL IDIOMA JAPONÉS (EL TERCERO YA, QUE PARECE QUE ESTOS DOS LOS COLECCIONAN, OYE). QUE MENOS QUE DESEARLES SUERTE, NO?



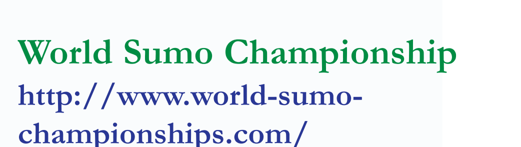
Este mes damos un pequeño repaso a los deportes más practicados en Japón y los más característicos de la cultura japonesa. Nos dejamos muchos de los más importantes, pero tenemos espacio muy limitado para esta sección. Por ejemplo el golf, en Japón el golf no es un deporte mayoritario pero cualquier japonés que pueda pagar las altas cuotas de inscripción de los clubs de golf se inscribirá sin dudarlo un solo segundo.



History of Kendo

http://www.kendo.or.jp/english-page/brief-history-of-kendo.htm

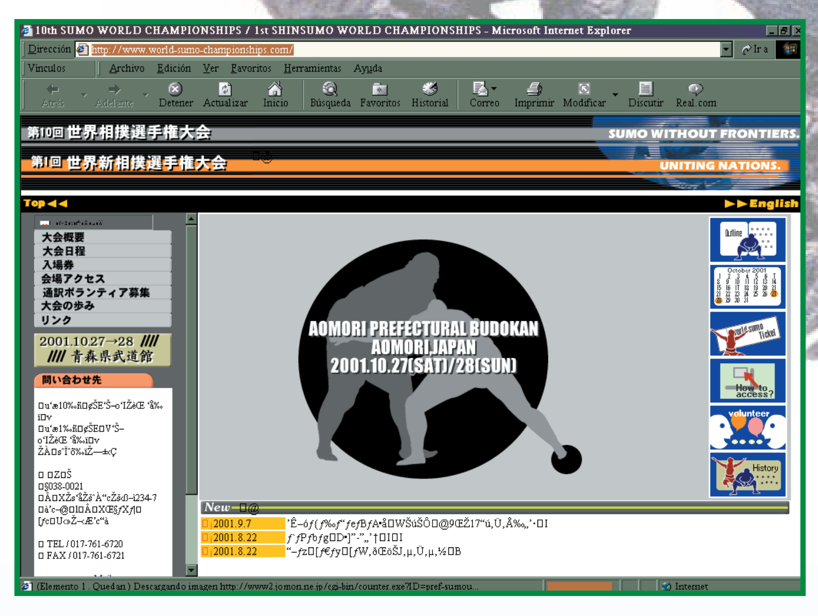
El kendo es el deporte tradicional que más entronque histórico tiene en Japón. Los jóvenes entrenan día y noche para alcanzar el más alto nivel en este deporte, el kendo espiritual, que consiste en poder derrotar a tu adversario canalizando tu energía interior y anulando el espíritu del contrincante dejándole paralizado. En España no existen muchas escuelas de Kendo, pero poco a poco este bello deporte hace mella en nuestro país y cada vez más personas se sienten atraídas por el camino de la espada.



World Sumo Championship

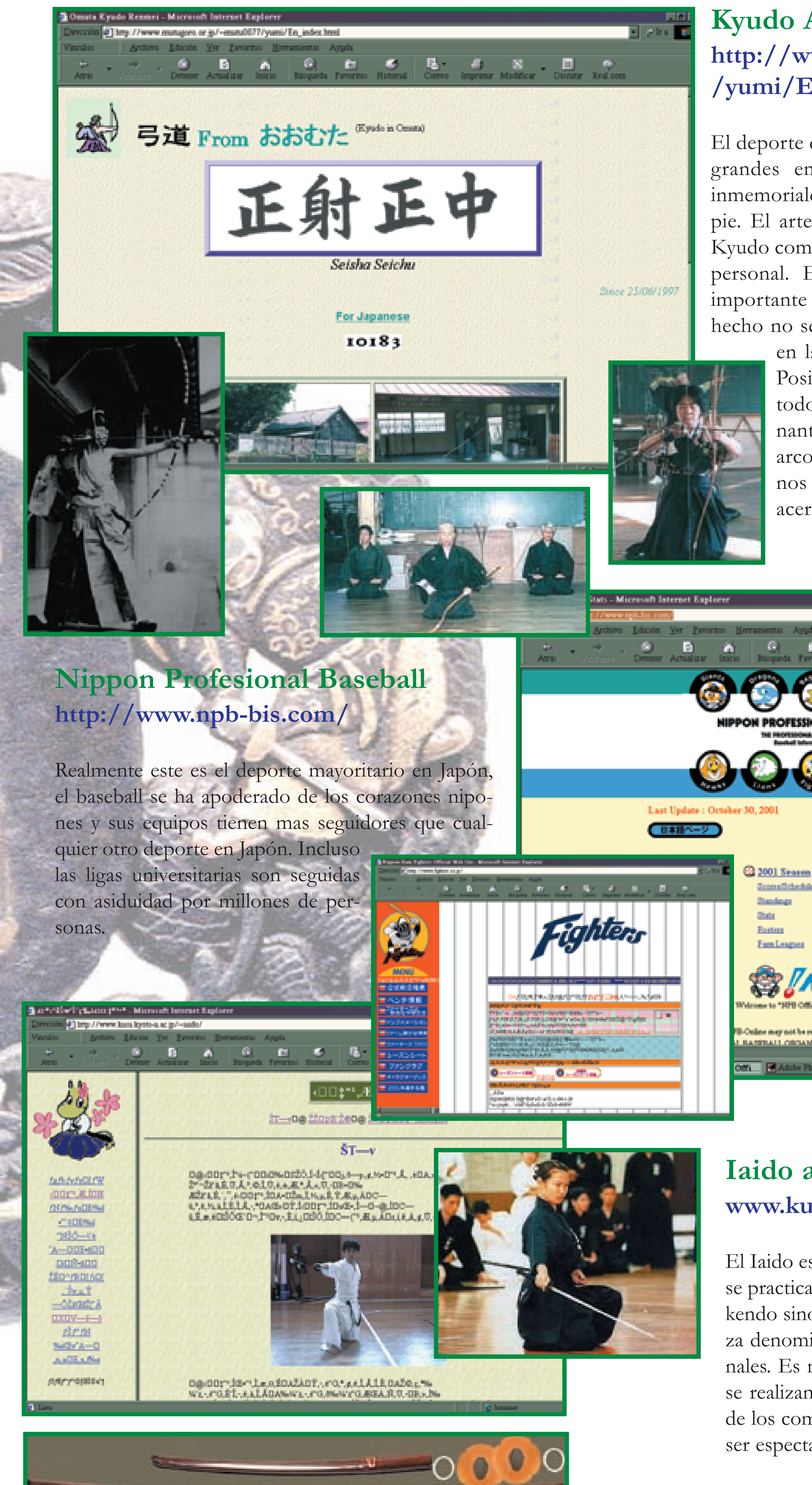
http://www.world-sumo-championships.com/

El sumo no es un deporte más dentro de los deportes de Japón. Representa una parte muy importante dentro de la cultura japonesa, es un icono referencial de la cultura nipona, como aquí las sevillanas y los toros. Aunque no es un deporte de masas, sigue teniendo adeptos incondicionales a estas luchas de titanes.









Kyudo Art of Archers

http://www.mutugoro.or.jp/~mutu0077/yumi/En_index.html

El deporte de los reyes en Japón, practicado por los grandes emperadores de Japón desde tiempos inmemoriales en sus dos modalidades, a caballo y a pie. El arte del arco se estudia en las escuelas de Kyudo como una forma de meditación y superación personal. En las escuelas de Kyudo no es tan importante el hecho de acertar en el blanco, de hecho no se pide que un alumno de Kyudo acierte en la diana hasta el tercer año de estudios. Posiblemente sea el deporte más estético de todo Japón y seguramente el más impresionante, sobre todo cuando ves disparar el arco a los grandes maestros, ya muy ancianos que aquejados de parkinson llegan a acertar el blanco sin demasiada dificultad.

Nippon Profesional Baseball

http://www.npb-bis.com/

Realmente este es el deporte mayoritario en Japón, el baseball se ha apoderado de los corazones nipones y sus equipos tienen mas seguidores que cualquier otro deporte en Japón. Incluso las ligas universitarias son seguidas con asiduidad por millones de personas.

Iaido a New Sword Concept

www.kusu.kyoto-u.ac.jp/~iaido/

El Iaido es una variante del camino de la espada, no se practica con una espada de caña o shinai como el kendo sino que se utilizan espadas de madera maciza denominadas bokken e incluso katanas tradicionales. Es más un deporte de exhibición, ya que no se realizan combates reales, pero dada la dificultad de los combates a pesar de ser ficticios no dejan de ser espectaculares.





Los videojuegos 3D tienen su primera incursión en los arcades con un título que tuvo tantos seguidores como detractores. Hablamos de *Virtua Fighter*. Pionero de los Tekken, Toshindens y demás… se anuncia ya el lanzamiento para *Playstation 2* de la cuarta entrega, superando con creces a su antecesora en todos y cada uno de los aspectos.

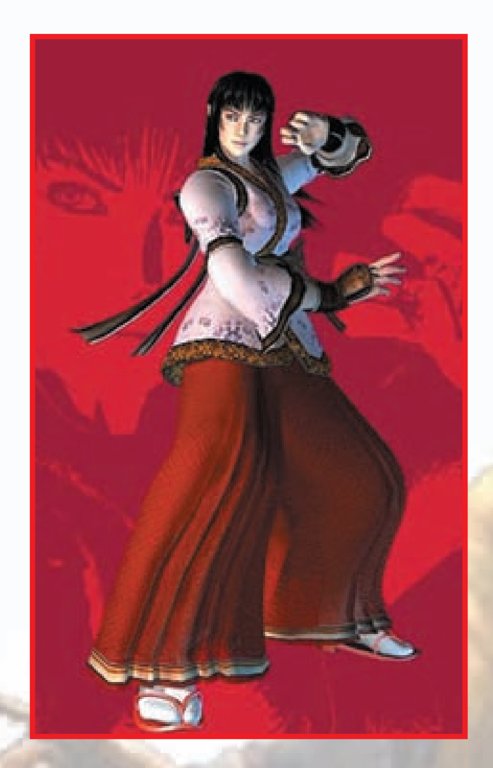
El grupo desarrollador **AM2** anunció allá en agosto del 2000 la aparición de *Virtua Fighter X*. Lo cierto es que en un principio no hicieron ninguna mención de convertir este juego a *Dreamcast*, debido a que funcionaba bajo una placa bastante superior (Naomi 2) y también, por qué no decirlo, por el estrepitoso aterrizaje que había *tenido Virtua Fighter 3tb* en la máquina de **Sega**. A comienzos del año siguiente, se bautizó al enigmático *Virtua Fighter X* con el título que realmente el aficionado esperaba, es decir... se le llamó *Virtua Fighter 4*. Los poseedores de *Dreamcast* se frotaban las manos, aun sin saber que sería su propia competencia quien disfrutaría de Akira, Pai y compañía.

Y ya que hablamos de personajes, se guardarán los clásicos de siempre, y se incorporarán tres personajes nuevos. En total la no despreciable cifra de 12 luchadores. Hablemos de los recién incorporados. Lee Fei, es un monje budista, el cual emplea sus artes milenarias a la hora de combatir. No parecen estar claros sus motivos de pelea, pero sabed que es un adversario temible. Vanessa Lewis, es una mujer de raza negra, bastante atractiva y musculosa, que participa en el torneo para vengar la muerte de su difunto padre... tanta originalidad desborda mi cerebro... tranquila Chun-Li, que tú eras más guapa. Por último tenemos a la misteriosa luchadora de Aikido. De apariencia muy similar a las clásicas luchadoras japonesas, tendremos que tener cuidado con sus mortíferos agarres.





El control del juego parecerá un poco extraño a los no seguidores de la saga. Así pues tenemos tres únicos

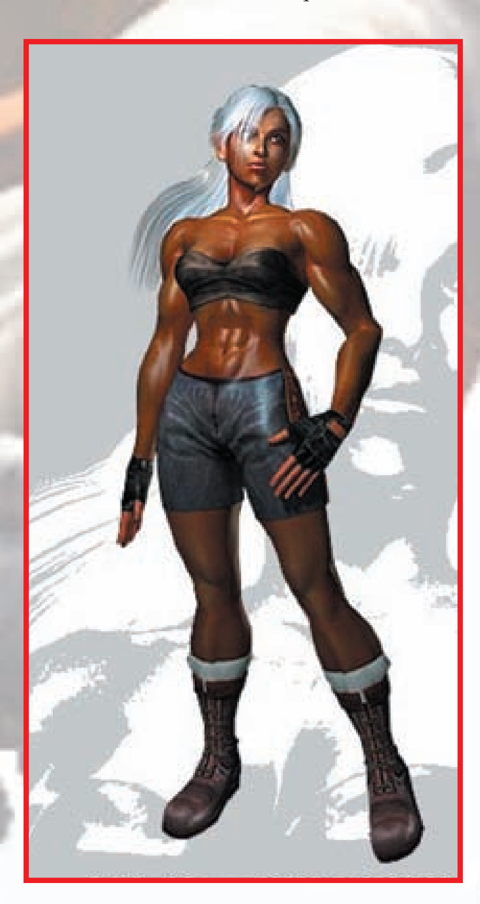




botones, más un mando de 8 direcciones (como los de toda la vida). Para saltar se pulsarán los botones de puño y patada simultáneamente, para evadirse, dos veces arriba y para levantarse, hacia abajo. Sencillo, ¿eh? Pues si os sabe a poco sabed que además existen los Charged Attacks, los cuales sirven para romper la guardia del contrincante, y los Avoid Attacks, que consiguen asestar una combinación de golpes a nuestro contrincante, una vez esquivado su ataque. A su vez, la interactividad con los escenarios es digna de mención, ya que no sólo podremos lanzar a nuestros rivales contra los muros, sino que también nos deleitaremos con la belleza gráfica de observar nuestras pisadas en el suelo y ver cómo se moviliza nuestro alrededor a medida que vamos luchando... Una obra de arte, digna de los tiempos que corren.

En cuanto a los modos de juego, tenemos los ya clásicos Arcade, Versus, Survival y Training. Como novedades, los muchachos de **AM2** han incluido el Modo Inteligencia Artificial, donde los luchadores aprenderán a medida que vayan luchando contra nosotros, convirtiéndose cada vez en seres más difíciles de batir. Otro nuevo modo es el de editar la apariencia de los personajes. Glorioso... ¿no has pensado alguna vez, que el pantalón de ese luchador es un horror? Pues ahora tienes la oportunidad de cambiar la ropa y el peinado de Jacky, Sarah o de quien te plazca. Por último en ***Virtua Fighter 4*** se ha incorporado el Replay, donde puedes grabar tus partidas y luego verlas como si de una película de animación se tratase.

La conversión a *Playstation 2* será como el propio diseñador, **Yu Suzuki** dijo: "sin pérdida de detalles, clavadito a la recreativa". Claro que también



Capcom dijo lo mismo de su primer ***Street Fighter 2*** en *Super Nintendo*.

Por otro lado, en Japón, la campaña publicitaria a la que *Virtua Fighter 4* se somete, promete ser apocalíptica. La misma **Coca-Cola** se encarga de promocionar al videojuego de **AM2**. Además si esto nos parece increíble, la misma compañía **AM2**, estrenará sello discográfico con este ***Virtua Fighter 4***. Al parecer lo que va a hacer **AM2 Mix**, que así se llamará, será editar la banda sonora de sus juegos.

Sobra decir que ***Virtua Fighter 4*** está arrasando en Japón, superando incluso a sus más directos rivales. ¿Qué? ¿Qué de quién hablamos? El próximo mes, con todos vosotros, ***Tekken 4***.

Alberto Díez "GuiLe"



Rina Chinen

Rina **Chinen** salió de la misma escuela de talentos que **Amuro Namie** y **Max**, dos estrellas ya bastantes conocidas dentro del mundillo. Sí, así es, tiene su cuna en Okinawa. Además de cantar, la chica actúa y algún afortunado que posea televisión por cable y reciba señal de canales japoneses, la podrá ver en una de las numerosas reposiciones de ***Five*** (1997).

Sin embargo su incursión dentro de la música data desde 1996, cuando su single *Do-do for me* alcanzó el número uno en las listas de todo Japón. Por supuesto el LP que sacó tenía el mismo título que este gran éxito, por lo tanto, las ventas de ese mes de octubre fueron todas para la señorita **Chinen**. El fenómeno **Rina** había despegado ya.

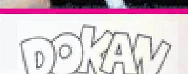
Esta muchacha que nació en febrero del 81 (es decir, que tiene 21 años recién cumplidos) ya ha publicado dieciocho álbums, y fue la misma compañía **SONY Records** la que se decantó por ésta cuando escuchó ese maravilloso y ya citado *Do-do for me* en 1996.

Como otros muchos artistas del estilo de **Rina**, ha publicado varios singles no pertenecientes a su álbum *Growing*. Haciendo un pequeño repaso a su carrera tenemos:



DO-DO FOR ME, black paradise
1996/10/21
SRDL 4292 / Sony Records / \1020 yens
-precious¥delicious, kiraini nattayo
1997/03/31
SRDL 4333 / Sony Records / \1020 yens
PINCH `Love Me Deeper`, PRIDE+JOY
1997/09/18
SRDL 4398 / Sony Records / \1020 yens
Break out Emotion, Pleasure
1998/01/28
SRDL 4491 / Sony Records / \1020 yens
Wing, My wish
1998/04/15
SRDL 4491 / Sony Records / \1020 yens
Be yourself, Heart of voice
1998/07/15
SRDL 4538 / Sony Records / \1020 yens
YES, freedom
1999/01/13
SRDL 4587 / Sony Records / \1020 yens
GOD BLESS THE WORLD, GET IT ON, EVERYTHING
1999/03/31
SRCL 4516 / Sony Records / \1223 yens
Be proud, Reset
1999/06/23









SRDL 4640 / Sony Records / \1020 yens
IN YOUR EYES, I[ai]
1999/09/29
SRDL 4662 / Sony Records / \1020 yens
Baby Love, shower
2000/02/09
SRCL 4753 / Sony Records / \1223 yens
Passage-MD
2000/03/23
Sony Records
Love, make together
2000/09/20
Sony Records
Just Believe
2000/12/06
Sony Records
Love you close
2001/03/07
Sony Records
Breath
2001/07/04
Sony Records.





Como podéis observar, existe un amplio repertorio de esta joven cantante. Pocos son los artistas japoneses que se oyen en nuestro país, si no es por gente o seguidores de esta cultura. Sin embargo a **Rina**, todos la recordamos, y es una pena porque tiene magníficas canciones, como la muchacha aquella que versionó la famosa *She Bangs*, del occidental **Ricky Martin**. *Club Zipangu* es el título que ella eligió, convirtiéndose este single en uno de los favoritos de casi todo el género j-popero de nuestro país. Se trata de un single totalmente independiente y no pertenece a ningún álbum antes mencionado. Ojalá todos podáis disfrutar de esta canción, ya que es digna del más sibarita. Y hasta aquí hemos llegado con una de las estrellas



japonesas del momento. El mes que viene más.

Y para terminar incluimos la letra de una de las mejores canciones de Rina en Japones y su traduccion en Ingles.

Be Yourself

yuubae ni yukkuri to somaru sora
mukougishi densha ga hashitteku
kono goro GENKI nakatta mitai
kimi to machi wo nukedashitakatta

sukoshi toomawari dakedo yume wa kienain dakara
sono mune oku made taiyou no chikara wo suikonde

dakishimete kanjiatta kimi no mama de ite yo
nando mo mayottemo sore demo akiramenai sugata suki dakara
natsugusa no nioi ga suru suashi ni furueau kaze
watashi wa itsu datte kanarazu soba ni iru kara doko made mo arukou

yuudachi ga totsuzen toorisugite GURAUNDO wa mizubitashi ni natta
kimi wa koishi wo nagete waratta kitto mou daijoubu da yo ne

iiwake bakari ga ano machi de kitanku natta keredo
jibun no kimochi ni wa yappari uso wa tsukenain da ne

tokimeite shinjiatta kimi no mama de ite yo
kisetsu wa kawattemo futari wa nani mo kawaranai kara ikiteyuku
niji no kakatta kanata e issho ni ikitai kara
tobanakutemo ii yo kono mama hizashi wo ukete kono sora to arukou

shizuka ni me wo tojite kuchibiru kasaneatte
eien wa mienakutemo konna ni mo ai nara chikaku ni aru







Be Yourself

Yuubae ni yukkuri to somaru sora
Mukougishi densha ga hashitteku
Kono koro genki nakatta mitai
Kimi to michi wo nukedashitakatta
--
The sky slowly soaks up the evening sun
On the opposite shore, a train is running
Recently you haven't seemed well
I wished I could escape this road with you

Sukoshi toomawari dakedo
Yume wa kienain dakara
Sono mune no oku made
Taiyou no chikara wo suikonde
--
Even if you leave your path a bit
Your dreams won't disappear
So take a deep breath
Of the strength of the sun

Dakishimete kanjiatta
Kimi no mama de ite yo
Nando mo mayottemo
Sore demo akiramenai sugata suki dakara
Natsugusa no nioi ga suru

Suashi ni fureau kaze
Watashi wa itsudatte
Kanarazu soba ni iru kara
Doko made mo arukou
--
When we held on to each other
That's the way I want you to stay
No matter how often you lose your way
I love it when you never give up
Smell the scent of summer grass
And feel the wind on your bare feet
I'll always
Be right by your side
So let's just keep going

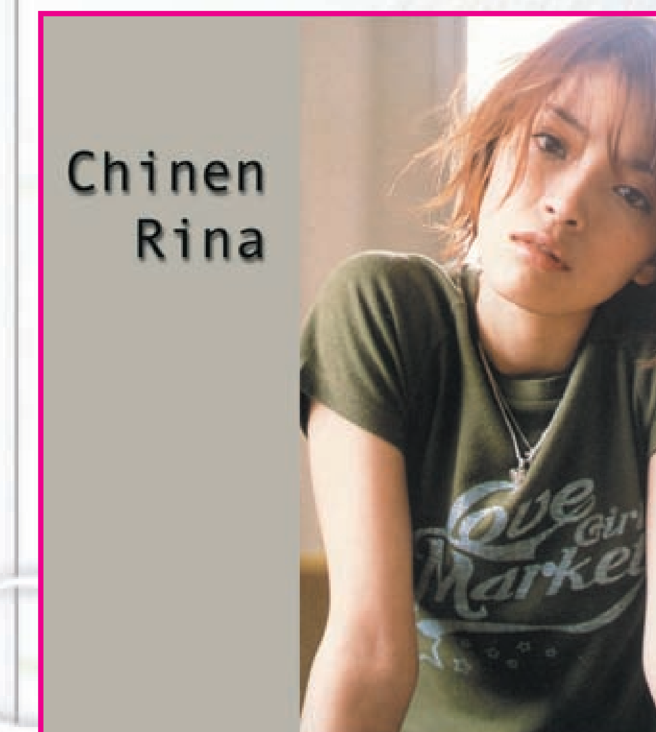
Yuudachi ga totsuzen toorisugite
GURAUNDO wa mizubitashi ni natta
Kimi wa koishi wo nagete waratte
Kitto mou daijoubu da yo ne
--
An evening shower suddenly passes by
And soaked the ground through
You tossed a small stone and laughed
Everything seems alright now

Iiwake bakari ga
Ano michi de umaku natta keredo
Jibun no kimochi niwa
Yappari uso wa tsukenain da ne
--
Excuses were the only thing
That you got better at on that road
But the one thing you couldn't lie to
Was your own feelings
Tokimeite shinjiatta
Kimi no mama de ite yo
Kisetsu ga kawattemo
Futari wa nani mo kawaranai kara ikite yuku
Niji no kakatta kanata e
Issho ni ikitai kara
Tobanakutemo ii yo
Kono mama hizashi wo ukete
Kono sora to arukou
--
When we worried and believed in each other
That's the way I want you to stay
Even if the times change
Nothing will change between us, so go on living
I want to go with you
To the place where the rainbows live
It's okay if we can't fly
Bask in the sunlight
And let's walk through the sky

Shizuka ni me wo tojite
Kuchibiru kasaneatte
Eien wa mienakutemo
Konna nimo ai nara chikaku ni aru
--
Quietly I closed my eyes
And our lips joined
Even if we can't see forever
If we love this much, it must be close

Dakishimete kanjiatta
Kimi no mama de ite yo
Nando mo mayottemo
Sore demo akiramenai sugata suki dakara
Natsugusa no nioi ga suru
Suashi ni fureau kaze
Watashi wa itsudatte
Kanarazu soba ni iru kara
Doko made mo arukou
--
When we held on to each other
That's the way I want you to stay
No matter how often you lose your way
I love it when you never give up
Smell the scent of summer grass
And feel the wind on your bare feet
I'll always
Be right by your side
So let's just keep going

Légolas, el elfo guay




Rina
Chinen

MAILBOX

Este mes tengo que dar la bronca a los lectores de *Dokan*.

Me parece muy bien que mandéis dibujos a la revista, de hecho, me parece muy bien que los mandéis, pero lo que ya no me parece tan buena idea es que tan sólo os limitéis a enviar dibujos. ¿Por qué? Porque luego ocurre lo de este mes, que las cartas no son suficientes como para llenar un correo.

Ya lo vengo notando desde hace algunos meses, pero la verdad es que como éste no ha habido ningún mes. Lo cierto es que no estoy descontento con el número de cartas, que son muchas, pero lo que ocurre es que la mayoría, tan sólo llevan un dibujo o dos para que se publique, así que, vosotros veréis si esta sección se mantiene o no, porque sin cartas no tiene sentido, y lo que no pienso hacer es inventármelas (aunque no sería el primer correero que se inventa una carta...).

Bueno, que sepáis que podéis escribir a las direcciones de siempre, o también por medio de mi web personal ***www.AndresG.com.***

ANA ESTEBANEZ





SOY YO (PODRÍAS SER TÚ)

En vez de inventarme la carta, lo que voy a hacer es escribirme yo mismo, ¡que siempre he deseado hacerlo!

Bueno, este amigo nos expone una pregunta, y la verdad es que es bastante interesante: Nos dice (eh, que chaval más majo) que cómo hemos entrado en redacción los colaboradores. La verdad es que es muy sencillo: muchas veces has trabajado anteriormente con alguien de la revista, y llevas haciendo fanzines durante bastante tiempo, de repente, un mes se necesita un artículo sobre una serie que te gusta mucho, o sobre un tema que te gusta, y pum, ese amigo se acuerda de ti, y te pide que lo escribas. Más tarde ven que ha sido un buen artículo, y te preguntan si te gustaría seguir escribiendo... y a partir de ahí es lo que leéis todos los meses.

Por otro lado nos pregunta si algún día saldrá la web de *Dokan*. Esteee... se supone que sí, pero por el momento no se sabe nada. Me explico, lo que ocurre principalmente es que no queremos poner una web sin contenido ninguno, porque eso sería subir a la red una página sin sentido alguno. Entonces, lo que estamos analizando es cómo podemos hacerla para que tenga una serie de contenidos mínimos y para que vosotros, a partir de la misma podáis colaborar de algún modo. No parece muy difícil, pero lo que más nos cuesta es ponernos todos de acuerdo en algo.

ANNA GÓMEZ (BCN)

¡Nuestra más reciente incorporación a la revista (hola Sakurita) se digna a escribirnos una carta como lectora! ¡Qué gran honor! Nos recuerda que está haciendo un fanzine llamado cute-cute, para el que cuenta ya con un elenco de colaboradores bastante numeroso. La verdad es que me gustaría ver el resultado final del fanzine, porque hace mucho que me desconecté del mundillo del fanzineo y la verdad es que tengo muy gratos recuerdos de aquello.

Por otro lado, comenta que ha puesto en mi página (ehem) un Oekaki, algo que para algunos quizá no es muy conocido. Bueno, aprovecho el comentario y así lo explico a los lectores, ¿vale?. Bueno, un Oekaki es un programa que consiste básicamente en una utilidad de dibujo (es decir, un programa para dibujar) y una especie de tablón donde colocar esos dibujos. La gracia está en que muchos de nosotros no sabemos dibujar bien, pero hacemos nuestros pinitos. ¿La dificultad? El tener que dibujar en la gran mayoría de casos (a no ser que te

MAILBOX



ESTEFANÍA GIMÉNEZ

presten un lápiz óptico) con el ratón. El resultado son dibujos buenos, que principalmente se usan para comunicar algo a alguien (estas últimas navidades aquello estaba lleno de felicitaciones de navidad), o simplemente para pasar el rato. ¿Queréis ver uno? Pues ya sabéis, en mi web lo tenéis.

PEDRO DOMÍNGUEZ (BARCELONA)

Nos dice que ya han salido las papeletas (bueno, cuando se publique esto ya hará mucho tiempo que habrán salido, pero la intención es buena) de votación para *el Salón del Cómic* de este año 2002. Él dice que nos va a votar a nosotros como mejor revista, a ver si este año salimos ganadores. ¡Bueno, muchas gracias, y todos vuestros votos se agradecerán!

Por cierto, este año, para los que todavía no lo sepan, el *Salón del Cómic de Barcelona* cae en los últimos días de mayo donde siempre (la Estación de Francia), para que todos podáis volver.

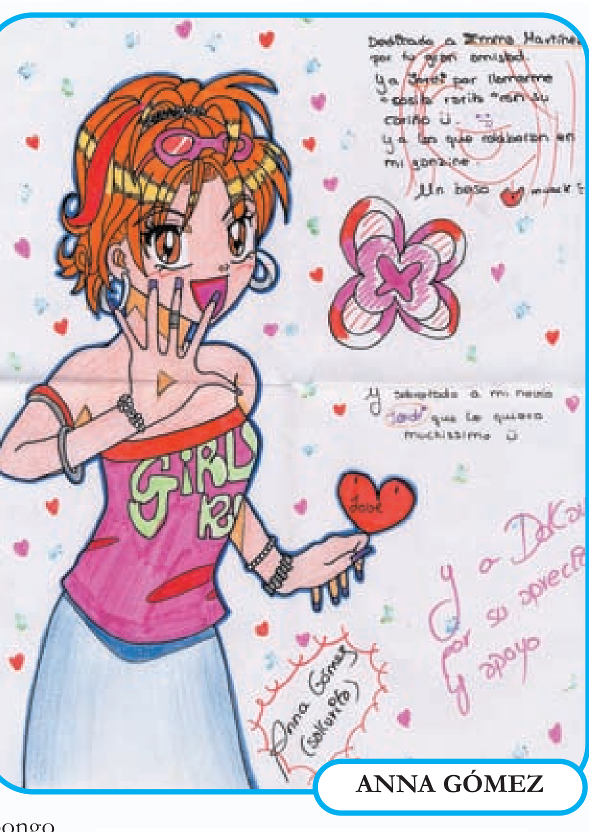
WALTER



ANA ESTEBANEZ (LEÓN)

Dice que es la primera vez que escribe a esto del correo (te juro que me acaba de llegar tu carta hace una semana a mi mesa). Nos habla de Navidad y todo eso, pero hace ya tiempo que pasó (jooo), por lo que supongo que la respuesta que te dé ahora poco te servirá. Bueno, por si acaso. De primeras te digo que no conozco mucho la zona de León (a ver si algún día me cojo el coche y me planto allí de turismo), pero supongo que en algún lugar de la provincia habrá alguna tienda especializada en cómics. Cuando hace unos años me hablaban de eso en mi ciudad, creía que estaban de guasa, porque no llegas a imaginar que una tienda que venda sólo cómics pueda existir, pero la realidad en ocasiones puede ser mucho mejor que cualquier sueño. Bueno, quizás no, que no te los dan gratis... pero bueno, el caso es que existen muchas tiendas en España dedicadas a la venta exclusiva de cómics, lo que permite con ello vender gran cantidad de merchandising (entre ello lo que preguntas tú: maquetas). ¿Que no hay en tu localidad tiendas así? Pues puedes tirar de las tiendas por correo o incluso por Internet, existen muchas direcciones donde acudir, lo que no puedo es hacer publicidad gratis...

Tu dirección está en el Otaku Adress, graciaaas...



ANNA GÓMEZ

RUBEN GARCÍA (CARTAGENA)

Tío, tienes que reconocer que la idea que has tenido es muy fuerte... Bueno, dejadme que os explique: este chico ha

SALVADOR RODRÍGUEZ



tenido la original idea de forjarse una armadura de Caballero de verdad. No estoy de broma: me manda fotos de las piezas que ha ido forjando con distintos materiales para hacerse las rodilleras, hombreras... vamos, una armadura de verdad. El caso es que le ha gustado la idea (de hecho he recibido dos cartas suyas con sendas fotos enseñando sus progresos), tanto que hasta se está planteando el realizar una serie de campeonatos con la gente a la que le guste los *Caballeros del Zodiaco*.

JULIO

Lo cierto es que no me lo imagino, pero la verdad es que podría ser todo un espectáculo el ponernos todos los de redacción con armadura para pegarnos (vamos, sería como ahora pero con armadura). Quizá nos haríamos menos daño...

¡Cuando termines una armadura mándanos otra foto que la publicaremos en la revista!

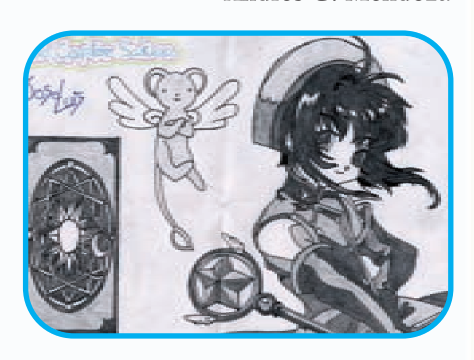
SHUN-GO (MADRID)

Nos comenta que le está gustando mucho la serie *Love Hina* (de paso te puedo decir que este mes tienes un artículo bastante extenso sobre esa serie). Al igual que *Monster*, que está siendo una de las mejores sorpresas editoriales de los últimos años. Según parece, este año también nos esperan bastantes novedades para el *Salón del Cómic*, pero ya sabéis, eso es algo que no os podemos asegurar hasta que no salgan a la calle (recordemos los casos de *Patlabor* o *Nausicaa*).

Aun así, critica que ninguna editorial se haya dado cuenta que **Inu-Yasha** podría ser una serie lo suficientemente comercial como para aguantar una edición decente (lo que no sabes es que esta serie es bastante extensa, y aunque a priori pueda parecer muy comercial, el cierre de *Ranma* hace que las editoriales tengan miedo. Bueno, me refiero a cuando **Planeta** dejó de publicarla. Actualmente, **Glenat** la está publicando (al igual que *Los Caballeros del Zodiaco)* y según parece no les va demasiado mal. De todos modos, el miedo a que no funcione está bastante calado en las editoriales, que no quieren "arriesgarse" con una serie cuyas ventas son inciertas en la actualidad. Veamos cómo evoluciona todo esto y puede que en un futuro tengamos a Inu y Kagome en nuestras librerías (bueno, yo ya los tengo, pero en inglés).

Esto ha llegado a su fin, y no quiero sino insistiros en que las cartas que escribís son pocas, mandais muchos dibujos...pero no los acompañáis con cartas, escribir más, además de mandar dibujos.

Andrés G. Mendoza



Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

MARTA BENÍTEZ
C/ San Ernesto nº34 08923 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona), quiere cartearse con aficionados a *Dragon Ball* y al Shojo.

ISA-CHAN
C/ Conca de Barbera nº8 3º 1ª 25005 Lleida.
Tiene 14 años y quiere cartearse con gente aficionada al manga (creo que este es el mejor lugar para anunciarse).

ANA ESTEBANEZ
C/ Penilla nº6 24195 Golpejar de la Sobarriba (León).
Con 13 años y una letra impecable quiere cartearse con mucha gente.

ANA MORENO
C/ Acequia nº10 Bajos 6ª 08420 Canovellas (Barcelona),
Dibuja bastante bien y tiene 17 años, no le importa la edad (además dice que se pega un tiro antes de no contestar).

CLUB MANGA OTAKU
C/Favareta 59 5º p9 46600 Alzira (Valencia)
Es la dirección de un nuevo club sobre el manganime.

JENNIFER MUÑIZ
Polígono Vega de Arriba 31 3ºD 33600 Mieres (Asturias).
Quiere que le escriba muuuucha gente (por cierto, tengo unos amigos muy cerca de donde vives -en Cudillero-).

LETICIA COSTAS
Le gusta todo tipo de manga y anime en general. Tambien le gusta bastante el jpop. Le gustaría cartearse con gente que tuviera sus mismas aficiones ya que entre sus amigas y amigos no hay nadie al que le guste el manga y se siente un poco discriminada. Su dirección de correo es:
aikawa90@hotmail.com

MARYBOSHI

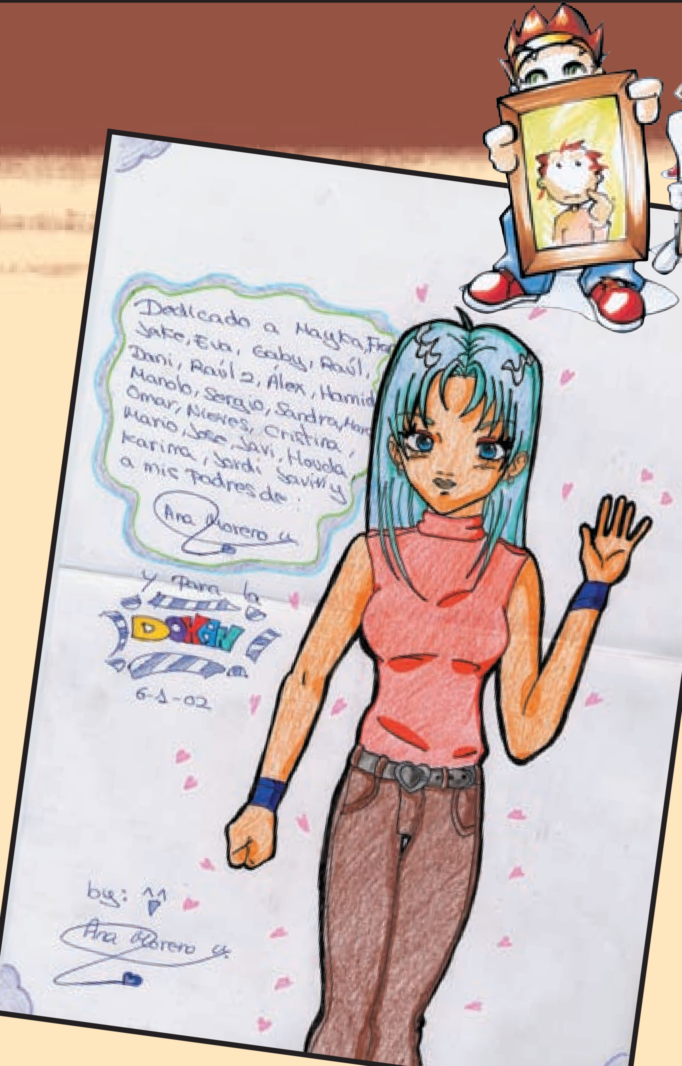
JULIA TORRES
Tiene 21 años y le gustaría mantener correo con otros otakus,o frikis.
Sus series favoritas son Card Captor Sakura, Sailor Moon, Evangelion, y prácticamente todas las series de las clamp. En cuanto al jpop le encantan las Morning Musume
Su email es:
fumma 17@hotmail.com



Art Gallery



Estefanía Giménez



Ana Morero



Ana Estebanez



Anna Gómez


Art Gallery
* Para la revista DOKAN. Se lo dedico a mis amigos, a mi novio Moisés, a Kero-chan, a Celia, a mi familia, a Shinji17, a todos los q me conocen y q lean esta revista!!!
By Ching yi Lam
MAZINGUER
Z
Carlos González
Ching Yi
Sara Vidigal
Salvador Rodríguez

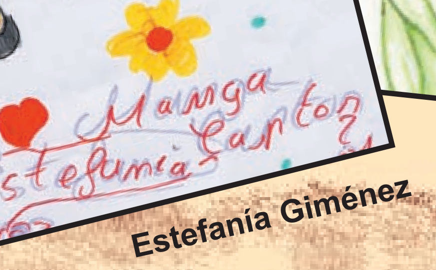


Jairo Andres



Jennifer Muñiz





Estefanía Giménez

28-06-2001
Julio Cesar
Molina

Julio

FANZINERAMA

Nos hemos quedado un par de meses sin sección de fanzines, pero volvemos de nuevo para reseñar todos esos fanzines que se nos quedaron en el tintero. Si nos habéis enviado algún fanzine y todavía no lo hemos reseñado, tened paciencia, os aseguro que los reseñaremos todos. Recordad que podéis enviar vuestros fanzines a la dirección de siempre: Fanzinerama - Revista Dokan. Ares informática, S.L., Avda. Mare de Déu de Montserrat 2-bis - 08970 Sant Joan Despí (Barcelona).



FANZONE
Nº 14
0.9 EUROS

Este ya veterano fanzine que cada vez va a más, vuelve a la carga con una edición aún mejor que en anteriores números. Un fanzine muy bien estructurado y organizado que este mes nos brinda una serie de artículos muy interesantes, como el que habla de los derechos de autor, o como el pequeño dossier de Gosho Aoyama autor de Detective Conan. Muy agradable de leer, aunque algo breve la verdad, sus 23 páginas se quedan algo cortitas. A mi parecer deberían arriesgarse y hacer el fanzine algo más extenso, aunque le tuviesen que subir el precio, seguro que mucha gente lo seguiría comprando.

Fanzone c\Mayor 61 1º 12001 Castelló



MEGABELOPS
DUNGEONS & BELOPS
Nº 1
0.9 EUROS

Una parodia muy divertida del clásico de televisión Dungeons and Dragons, lo más divertido del cómic es la escena cuando el amo del calabozo les otorga poderes, y todo el grupo se empieza a quejar porque no les han dado ningún Digimon.

megabelops@arrakis.es



PPT (Piedra, Papel, Tijeras)
1.6 EUROS

En su primer aniversario PPT nos ofrece un fanzine lleno de cómics muy divertidos, en concreto Baby boom, con una estética muy similar al manga Gals es de los más destacables dentro de esta fanedición que promete bastante. La única pega que puede tener es que la mayoría de sus historias no son autoconclusivas y con apenas media docena de páginas no extienden suficientemente el argumento.

pptfanzine@hotmail.com



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Micorsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:
Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:
Esta sección se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté prederteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se in-cluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:
En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa prederteminado por el sistema para archivos **HTML.**
Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:
En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:
El programa Dokan no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es





Contenido del Cd

Imágenes

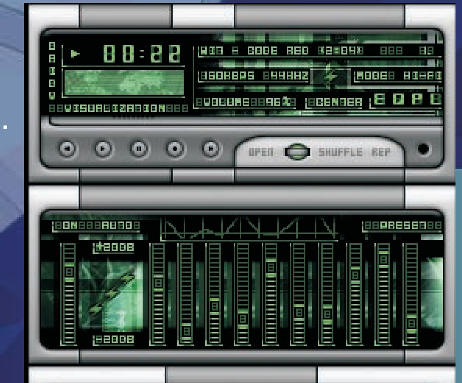
En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:
-Love Hina
-Buichi Terasada
-Rina Chinen
-Final Fantasy: The Spirits Within
-Vampire Princess Miyu
y muchos más.....





Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:
-Love Hina
-Final Fantasy
-Rina Chinen
y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Final Fantasy: The movie

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

